2/98 CYBERMEDIA

RENNSPIEL-REFERENZ: SONY'S GRAN TURISMO

S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8400 / Pts 675,- fmk 27,- / hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90

MAN!AC

PLAYSTATION NINTENDO 64 S

ABE KLEBT!



RUNDUM-AUFKLEBER FÜR DIE PLAYSTATION

Breath of Fire 3
Rollenspiel-Nachschub für die Playstation

POCKET MONSTER, 64DD & CO.
Die Zukunft des Videospiels

PS & N64: WIR WISSEN MEHR!
Forsaken

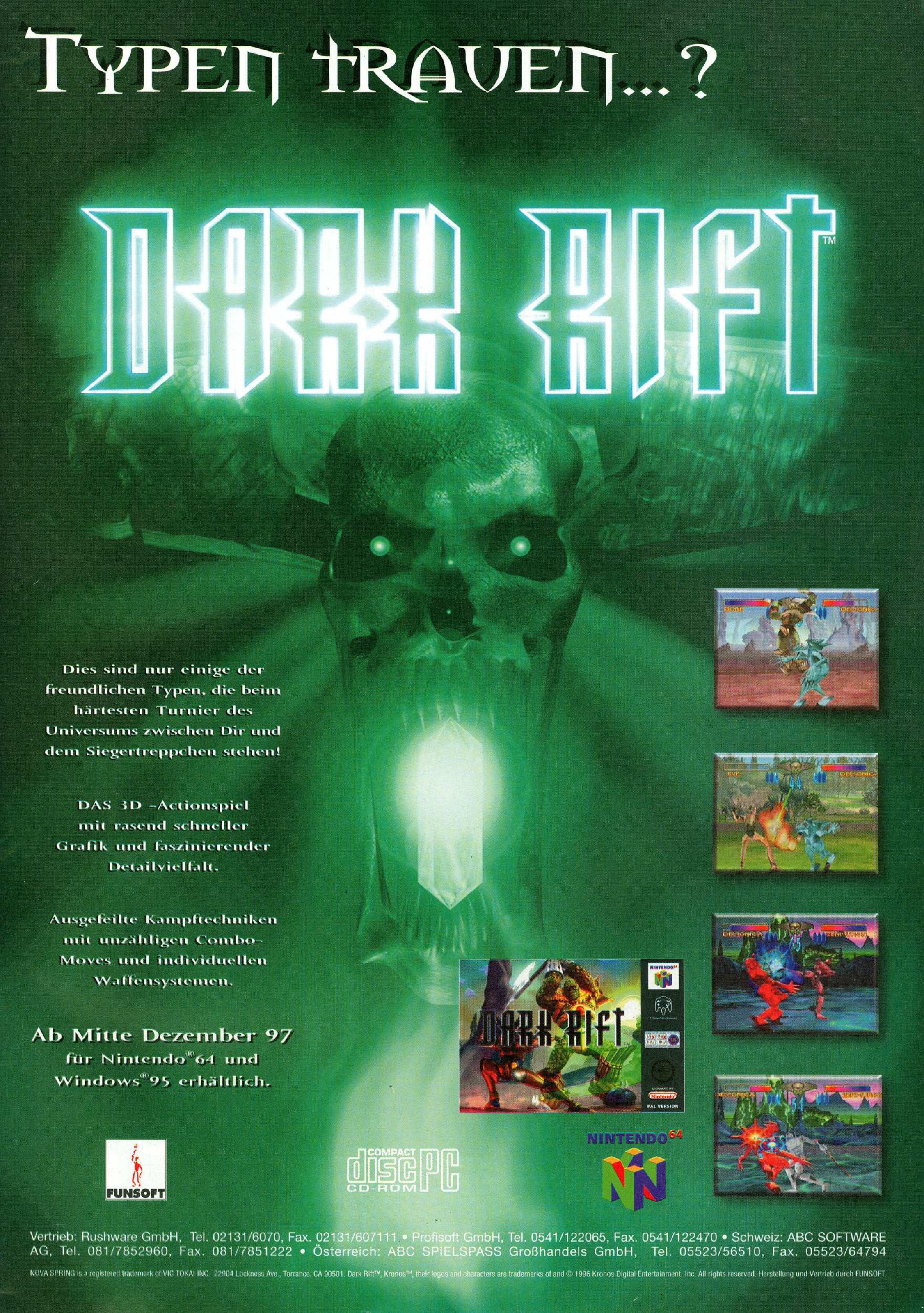
15 SEITEN N64-SPANNUNG

YOSHI'S STORY™

81% Wild Choppers
67% Aerofighters Assault
87% WCW vs NWO
NEU Sim City 64

TREFFER: FIGHTERS DESTINY LEHRT SONY-PRÜGLERN DAS FÜRCHTEN


WÜRDEST DU DIESEN
VIC TOKAI INC.
KRONOS
DIGITAL ENTERTAINMENT INC.
NINTENDO®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
NOVA
SPRING


TYPEN TRAUEN...?
DARK RIFT™
Dies sind nur einige der freundlichen Typen, die beim härtesten Turnier des Universums zwischen Dir und dem Siegertreppchen stehen!
DAS 3D -Actionspiel mit rasend schneller Grafik und faszinierender Detailvielfalt.
Ausgefeilte Kampftechniken mit unzähligen Combo-Moves und individuellen Waffensystemen.
Ab Mitte Dezember 97
für Nintendo® 64 und Windows® 95 erhältlich.
FUNSOFT
COMPACT disc PC CD-ROM
NINTENDO 64
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
NOVA SPRING is a registered trademark of VIC TOKAI INC. 22904 Lockness Ave., Torrance, CA 90501. Dark Rift™, Kronos™, their logos and characters are trademarks of and © 1996 Kronos Digital Entertainment, Inc. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

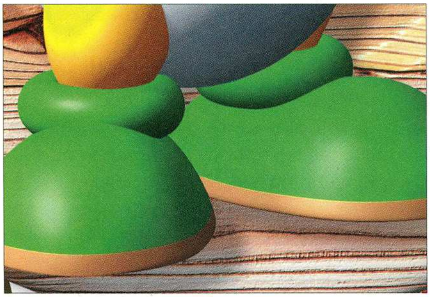


STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
..kennen, kaufen, kicken !
...ihr kennt uns, ihr liebt uns... schlagt uns !
...alte freunde, neue gegner www.vid.de
Virgin INTERACTIVE
CAPCOM
PlayStation
3D-Polygon-Grafik 21-Charaktere Echtzeit-Lichteffekte



GLAUBENSKRIEG

Während wir Spieler ein vielversprechendes neues Jahr begrüßen, beginnt bei einigen Videospiel-Managern das Zittern: 1998 wird sich zeigen, ob Nintendo die Marktherrschaft im Next-Generation-Sektor zurückerobert oder sich dem Elektronik- und Medienriesen Sony geschlagen geben muß. Mit der Modul-Offensive im Vordergrund (ab Seite 8 stellen wir Euch die wichtigsten N64-Neuheiten ausführlich vor) und dem "Pocket Monster"-Boom in der Hinterhand, glaubt sich Nintendo in der stärkeren Position. Nicht ganz zu unrecht, denn daß die Playstation-Spieleflut (bislang das stärkste Sony-Argument) nicht nur positiv ist, hat Sony in Japan schmerzlich erfahren: Dort wurden vor dem Jahresende 1997 unverkaufte CDs gleich Palettenweise aus dem Handel zurückgeholt, um Platz für neue Entwicklungen zu schaffen. Der Playstation-Fan schwimmt in einem Meer der mittelmäßigen Software, aus der jedoch etliche Highlights herausleuchten.



"Yoshi´s Story" (Nintendo, 1997)

Auch hier in der MAN!AC-Redaktion ist man sich nicht einig: Während Olli und Winnie auf das N64 schwören, ist Christian wegen spärlicher N64-Auswahl genervt und von dem Bekenntnis auf ungewöhnliche Konzepte à la Videospiel-Kamera und Pocket Monster enttäuscht. Womit Nintendo in Zukunft Geld verdienen möchte, lest Ihr ab Seite 36.

Christian verweist hingegen auf die steigende Qualität der 32-Bit-Spiele, die nach seiner Ansicht mittlerweile ein hohes technisches, grafisches und spielerisches Niveau erreicht haben. Um seine These vom Vorsprung der CD-ROM-Konsolen zu unterstreichen, zieht er einen Vergleich zwischen den 32-Bit-Frühwerken und den Spitzenspielen des neuen Jahres (ab Seite 76). Gerade recht kam ihm dabei "Grand Turismo": Das Sony-Rennspiel beweist, daß die Playstation mit "Rage Racer" und "Porsche" nicht ausgereizt war. Ab Seite 12 lest Ihr unseren Preview.









THE MAN!ACS

Multi-Format-User Oliver Ehrle liebt seine Playstation wie ein eigenes Kind, Nintendos Visionen sind für ihn jedoch die Zukunft: "Die Spieler schreien nach Vernetzung, der Game Boy als transportable N64-Station schafft neue Dimensionen."
Branchen-Veteran Martin Gaksch schwört auf Miyamoto-Kompetenz à la "Yoshi's Story", hält jedoch Abstand von allen Taschenmonstern: "Lieber Crash 2 auf 'nem 70er-Surround-Fernseher als Game Boy mit Thermodrucker!"
Arcade-Fan Christian Blendl spielt nur sporadisch auf dem N64 und ist u.a. von der technischen Leistung enttäuscht: "Das N64 konnte den versprochenen Grafik-Quantensprung nicht realisieren, die 32-Bit-Vielfalt macht mir mehr Spaß als je zuvor."
Auch MAN!AC-Guru Winnie Forster schätzt Playstation-Highlights wie "Final Fantasy" und "Grand Turismo", meint aber dennoch: "Mutige Innovationen vermisse ich bei Sony schmerzlich, nur Nintendo zeigt dem Spieler neue Wege".

MAN!AC



NEWS

FEATURES

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN



8 Sechs Yoshis in 24 Levels: Nintendos neues 64-Bit-Hüpfspiel "Yoshi's Story" hinterließ einen blendenden ersten Eindruck.



16 Endlich ein N64-Prügler, der "Tekken" & Co. das Fürchten lehrt: Beat´em-Up-Profi Olli stellt sich den Kämpfern von "Fighter's Destiny" – und holt sich am grandiosen Kampfsystem prompt eine blutige Nase.



12 Auf der Überholspur: Mit Sonys "Gran Turismo" rauscht das bisher umfangreichste und grafisch schönste Rennspiel auf Eure Playstation.

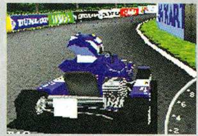


36 Grinst so die Zukunft des Videospiels? In den "Pocket Monsters" sieht Nintendo mehr als nur einen kurzfristigen Hype. Laut Nintendo-Boß Yamauchi begründen die putzigen Wesen eine neue Spielegeneration.

PRESENTS

TESTS


71 Ark of Time


64 Ayrton Senna Kart Duel 2


70 Broken Helix


61 Bug Riders


72 Bushido Blade


65 CART World Series


69 Clocktower


73 Cool Boarders 2

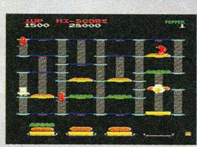

75 Critical Depth


73 Dark Rift


65 Felony 11-79

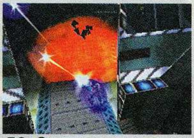

74 Herc's Adventure


68 Masters of Teräs Käsi

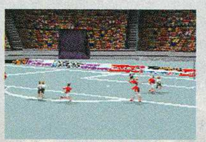

66 Midways Greatest Hits 2


62 NBA Fastbreak '98


63 NHL Face-Off '98


58 One


67 Power Slide


60 Power Soccer 2


67 Steel Reign

IMPORT-TESTS


44 Aero Fighters Assault


55 All Japan Pro Wrestling


56 Bubble Symphony


52 Calcolo!


48 Einhänder


52 Namco Museum Encore


50 Jet Moto 2


50 Project Gaiaray


56 Sega Memorial 2


49 Side by Side


54 Side Pocket 3


47 Wayne Gretzky '98


47 WCM vs NWO


46 Wild Choppers


54 X-Men vs Streetfighter


55 Zero Divide Final Conflict



Saurier im Six-Pack

Zurück in die Zukunft: Nach der 3D-Offenbarung "Super Mario 64" besinnt sich Hüpfspiel-Gott Miyamoto auf zweidimensionale Tugenden. "Yoshi's Story" führt Euch in eine traumhaft schöne 2D-Welt mit faszinierendem 3D-Twist.





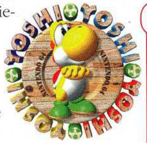


Goldig: "Yoshi's Story" wird als Kinderbuch mit Papp-Aufstellern präsentiert.

Kurz vor Einbruch der Eiszeit (und wenige Stunden vor Druckbeginn) schlitterte ein MAN!AC-Firmenwagen ins deutsche Nintendo-Headquarter. Objekt der Begierde: Das fertige "Yoshi's Story"-Modul, frisch aus Japan ins umgebaute RGB-N64 gestöpselt, um möglichst aussagefähige Bildschirmfotos zu präsentieren. Trotz intensiver Spiele-Session entschieden wir uns gegen einen Test, da "Yoshi's Story" zu viele Geheimnisse birgt, die erst nach tagelangem Dauer-Zocken ans Tageslicht kommen. Lest deshalb unseren "Hands on"-Preview eines der schönsten Jump'n'Runs aller Zeiten.



"Mario"-Veteranen kennen die Kanonenkugeln aus dem ersten NES-Abenteuer





Links oben beginnend werden am Bildschirmrand die Früchte aufgelistet, die Yoshi bereits vertilgt hat (in diesem Fall fünf Stück). Auf Wunsch wird die Übersicht ausgeblendet.





Übung macht den Meister: Im Bild oben tritt er zu einem Wettrennen an, unten zerbröselt er ein paar Felsbrocken.

Obst ist Trumpf

Kleine Saurier sind nicht nur possierliche Tierchen, sondern schieben insbesondere mächtigen Kohldampf. Da Ihr für die Verpflegung der Vierbeiner verantwortlich seid, steht die Nahrungssuche stets im Mittelpunkt. Die Levels in „Yoshi's Story“ müssen nicht gewöhnlich durchlaufen werden, um irgendwann am Ausgang anzukommen – den gibt's nämlich gar nicht! Dafür sind in jeder Spielstufe sechzig Früchte verstreut; ein halbes Dutzend Obstsorten sorgen für geschmackliche Abwechslung. Je nachdem, für welchen der sechs Yoshis Ihr Euch am Anfang entscheidet, schmeckt Euch eine bestimmte Frucht am leckersten. Je mehr Ihr davon sammelt (am besten ohne aromatische Unterbrechung), desto wohlgelaunter spaziert Euer Yoshi durch die Gegend. Nicht zuletzt hängt auch die Punktzahl entscheidend von der Fütterung ab. Doch egal, welchen Fruchtsalat Ihr Eurem Yoshi beschert – nach dreißig vernaschten Obstteilen ist der Level sofort beendet. Dabei macht es spielerisch keinen Unterschied, ob Ihr den





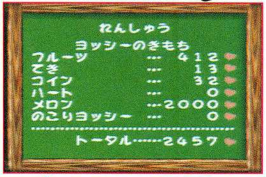
Bringt Yoshi den schwankenden Turm ins Ziel, gebt das seine Stimmung und Euer Punktekonto.



Tradition verpflichtet: Yoshi erledigt den vielgliedrigen Wurm in gewohnter "Von oben auf den Kopf" Hüpf-Manier









Während Yoshi auf dem Drachen reitet, seht Ihr links die komplizierte Punktetabelle (oben) und ein Qualitätsobst-Menü.

gelben, grünen oder blauen Yoshi steuert – wie bei den Color-Game-Boys ist die Spiele-Performance identisch...
Der Fruchtsalat sollte Euch aber nicht davon ablenken, daß „Yoshi's Island" ein typisches Jump'n'Run ist: Es gibt Gegner, Hindernisse, Extras und viele versteckte Goodies. Wie schon im Super-Nintendo-Vorgänger „Yoshi's Island" schnappt sich Yoshi mit seiner elastischen Zunge nicht nur Obst-Leckereien, sondern verputzt damit auch Gegner. Nach kurzer Verdauung bilden diese einen Schwanz aus maximal sechs Eiern. Auf Knopfdruck schleudert nun Yoshi ein Ei weg und gibt via Zielkreuz die Richtung an. So befreit Ihr Obst und andere Extras aus Luftblasen, bringt Feinde zum Straucheln und weist jeden Obermotz in seine Schranken. Um Euch ein bißchen Streß zu ersparen, trefft Ihr unterwegs auf Eier-Spender, die eventuellen Gegner-Mangel bestens kompensieren.

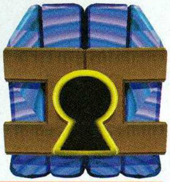


Jede Welt besteht aus vier Levels, die Ihr je nach Erfolg in der vorangegangenen Welt anwählen dürft.



Saurier mit Schnüffelnase

Wie bei allen anderen Miyamoto-Hüpfspielen steht das Level-Erforschen im Mittelpunkt. Beim ersten Durchlaufen entdeckt Ihr nur einen Bruchteil der landschaftlichen Geheimnisse. Glücklicherweise haben Saurier einen ausgeprägten Geruchssinn, und so könnt Ihr Yoshi auf Knopfdruck zum Schnüffeln veranlassen. Dann zoomt die imaginäre Kamera näher heran und zeigt Yoshi in Großaufnahme. Grinst dieser spitzbübisch in die Linse, habt Ihr wieder was entdeckt – die Fundsache ist danach auch in der Standard-Perspektive sichtbar. Dieser 3D-Zoom ist lange nicht der einzige Grafik-Gimmick in dem optisch absolut coolen Yoshi-Abenteuer. Angefangen von der perfekte Präsentation in Form eines Kinderbuches mit aufklappbaren Papp-Figuren, über die allerliebsten







In den Dungeons hat uns insbesondere die Wasser-Animation und -Physik gefallen



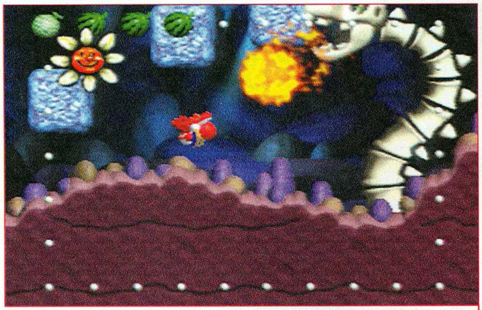
Wenn Ihr den Schauplatz wechselt, wird wie in einem Buch umgeblättert.

Der 16-Bit-Vorgänger "Yoshi's Island" (alias "Super Mario World 2") erfreute Hüpfspiel-Fans im Herbst '95 und kassierte hochverdiente 95% Spielspaß im MAN!AC-Test. Yoshis Premiere als Plattform-Papst bezeichneten wir als "riesengroßes Spielspaß-Feuerwerk mit tollen Special-FX, perfektem Level-Design und zündenden Ideen". Anläßlich des 64-Bit-Nachfolgers kramten wir das Modul aus dem Archiv und können dem 95er-Statement nur beipflichten.



Grafik-Genuß mit FX-Chip: Tolle Wachsmalkreiden-Optik auf dem Super NES.

"Yoshi's Island" ist heute genauso faszinierend wie vor zwei Jahren.



Das Skelett-Monster schleudert Feuerbälle auf Yoshi: Zwei Kopftreffer schicken den Untoten aber schnell wieder unter die Erde.



Als hätte Yoshi unter Wasser nicht schon genug Probleme, wird er von einem kilometerlangen Trompetenfisch verfolgt.

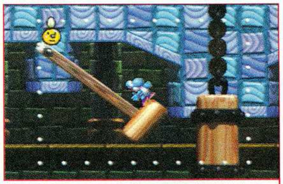
Animationen der Bildschirm-Protagonisten, bis zu überraschenden Kameraschwenks mitten in einem Level: Wer meint, er hätte hier ein altbackenes 2D-Hüpfspiel vor Augen, der irrt gewaltig. Yoshi bewegt sich zwar auf mehr oder weniger festgelegten Pfaden, doch die 64-Bit-Power ist in jeder Phase des Spiels deutlich sichtbar. Allein die plastischen Hintergrundlandschaften zählen zu den bezauberndsten Spiele-Artworks aller Zeiten. Selbst hartgesottene Punk- oder Grunge-Fans können sich dem kindlichen, aber nie kitschigen Malbuch-Look nicht entziehen. Einige Szenarien bestehen aus zusammengenähten Stoffetzen, dann krault Yoshi durch blubbernde Unterwasserlandschaften oder setzt sich in einem "Zeitschriften"-Level mit Leim, Schlagzeilen-Collagen und Wasserfällen auseinander. Im Urwald besucht Yoshi Baumhütten, muß sich mit drehfreudigen Zahnrädern auseinandersetzen und hoch über den Wolken auf die Flugkünste von echten und Papier-Drachen vertrauen. Die Grafik ist insgesamt bunt und wirkt dank kräftiger Farben sehr plakativ – auch wenn gelegentlich Pastell-Töne zum Vorschein kommen.



Die blauen Felsen sind instabil und werden von Yoshi zerbröselt



Ganz schön schnittig: Die Klingen treten blitzschnell aus dem Felsmassiv hervor und kosten Yoshi manche Energieeinheit.



Physik für Anfänger: Je heftiger Yoshi den Hammer schwingt, desto weiter öffnet sich das Holztor.



Um sich mit der Steuerung vertraut zu machen, bietet Nintendo einen Trainings-Modus an. Danach wagt Ihr Euch in den Story-Modus, um geschaffte Level später erneut zu besuchen (siehe Kasten „Weltordnung"). Sollte Euer Dino vor dem Level-Finish schlapp machen, dann müßt Ihr auf einen andersfarbigen Yoshi zurückgreifen. Ihr behaltet zwar gesammeltes Obst und Extras, jedoch ändert sich automatisch die Punktzahl, da ja der neue Yoshi andere Frucht-Präferenzen hat. Natürlich speichert auch „Yoshi's Story" Eure Spielstände via Modul-Batterie. Zur Zeit sitzt Nintendo an der deutschen Übersetzung, um die 96-MBit-Cartridge schon im März als PAL-Version zu veröffentlichen. *mg/th*



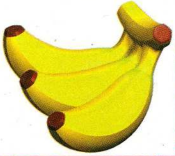
Weltordnung

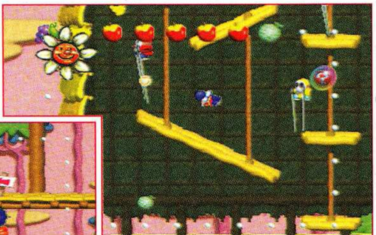
So gradlinig kann eine Level-Übersicht aussehen: Jede der sechs Welten setzt sich aus vier Szenarien zusammen, die grafisch nicht zwangsläufig ähnlich gestaltet sind. In diesem Menü seht Ihr jeden Level, den Ihr im Story-Modus erreicht habt und könnt ihn jederzeit direkt anwählen und üben. Die vier Abschnitte der ersten Welt sind von Beginn an spielbar; beendet Ihr einen Level ohne besondere Vorkommnisse, erreicht Ihr Szenario 1 der nächsten Welt. Um die Level 2 bis 4 einer Welt zu betreten, müßt Ihr mehrere Riesen-Herzchen aufstöbern - und diese sind nicht einfach zu finden. Was passiert, wenn Ihr alle 24 Szenarien erforscht habt, verraten wir Euch in der nächsten MAN!AC...



TITEL
Yoshi's Story
HERSTELLER
Nintendo
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
März

Nintendo läßt die Saurier tanzen: Bezauberndes 2,5D-Hüpfspiel mit überragender Grafik.







Sobald Yoshi ein Haus betritt, zoomt die Kamera ein Stückchen weiter weg.





Vier auf einen Streich: Mit seiner Zunge schnappt Yoshi nach Gegnern.



Typische Plattform-Probleme: Kommt Yoshi einem Ende zu nahe, kippt der Bambus-Stamm.

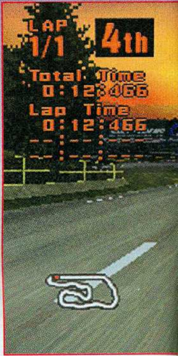


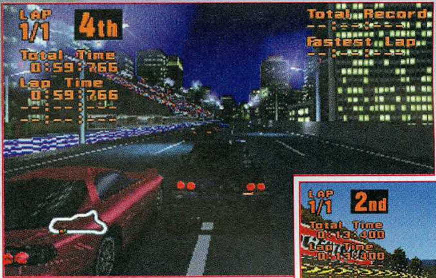
BROKEN HELIX
DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51
SEIN NAME IST JAKE BURTON.
ER IST SPRENGSTOFFEXPERTE BEI DER US-MARINE.
MAN HAT IHN IN DIE AREA 51 GESCHICKT –
DIE GEHEIMSTE ALLER US-MILITÄRBASEN.
DORT SOLL ER IM AUFTRAG DER REGIERUNG EINE BOMBE ENTSCHÄRFEN UND EINEN WAHNSINNIGEN ERPRESSER ELIMINIEREN.
WAS FÜR JAKE ZUNÄCHST NACH EINEM STINK-NORMALEN AUFTRAG AUSSIEHT, ENTWICKELT SICH ZU EINEM MYSTERIÖSEN ABENTEUER, DAS SIE BIS ZUM ENDE AM BILDSCHIRM HALTEN WIRD.
EIN 3D-ACTION-ADVENTURE DER EXTRA-KLASSE.
MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON BRUCE WILLIS ALS "JAKE BURTON".
KOMPLETT DEUTSCHE VERSION
PlayStation
CAUTION
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 5/97 (PREVIEW):"KONAMI ZIEHT MIT DER DETAIL-VERNARRTEN AUSSTATTUNG WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTER..."
MANIAC 8/97:"...EIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST EUCH BIS ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE."
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 . D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 . Fax (069) 950812-74
identität

Die große

Sony drückt Euch die Schlüssel zu den schnellsten Coupés der Welt in die Hand. Trotz prächtiger Konkurrenz setzt das Rennspektakel "Grand Turismo" neue Maßstäbe!







Nachtfahrt in der City: Auch mit Digitalpad steuert sich "GT" hervorragend!



Durch nachvollziehbare Steuerung gelingt es, auch Dreher noch glimpflich abzufangen.

Zwei Dutzend Sportwägen in überragender Grafik, keine Verzerrungen und kein Geruckel: Sonys japanisches "Team Yamauchi" schraubt gerade an den letzten Extras für eine spielerisch und technisch wegweisende Rennsimulation, die sowohl den speedsüchtigen "Rage Racer" als auch den Realismus-Freak à la "V-Rally" begeistern wird.
Bevor Ihr beim namensgebenden "Gran Turismo"-Storymodus zum Autonarren mit virtuellem Luxus-Fuhrpark werdet (siehe Kasten), nutzt Ihr den "Quick Arcade"-Ausflug, um auf acht Rundkursen Bestzeiten zu fahren. Ihr wählt zwischen drei Schwierigkeitsgraden (legen den Streckenausbau fest), zehn Rennställen (mit jeweils mehreren Sportmodellen) und entscheidet zwischen driftfreudiger oder eher realistischer Steuerung. Schon bei der Fahrzeugwahl reibt Ihr Euch die Augen: Während sich die Flitzer vor Euch drehen, spiegelt sich das Sonnenlicht auf Metallic-Lackierung und Wärmeschutzverglasung – fast meint Ihr, auf der Frankfurter Automobilausstellung zu stehen! Nach dem Countdown brettert Ihr gegen fünf schnittige CPU-Fahrer los – entweder sitzt Ihr im Cockpit oder bleibt knapp hinter Eurem Wagen. Schon in der ersten Kurve bemerkt Ihr, wie die Federung sanft nachgibt und die Hinterräder an der Haftungsgrenze quietschen: Unverständliche Dreher nerven Euch bei Sonys Highlight nicht, Ihr tastet Euch vielmehr mit jeder Lenkbewegung an das Limit von Motor, Getriebe und Gummi heran. Rutscht Ihr in einer engen Tunneleinfahrt dennoch über die Streckenbegren-









Leuchtende Augen bei Autonarren: Im Arcade-Modus wählt Ihr Euer Modell ohne Bargeld-Limit!



Die Cockpit-Ansicht spielt sich perfekt: Hier schlittert Ihr allerdings nach außen.

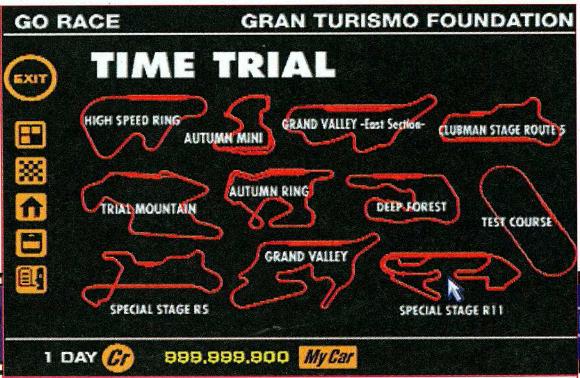




Ist Euer Gefährt dem Fahrpensum nicht gewachsen, stöbert Ihr in Vertragswerkstätten nach Schnäppchen: Links das Angebot.



Waschen, fahren oder einkaufen: Die Karte zeigt Euch alle Autohändler.

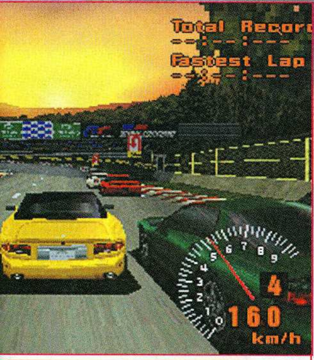




Üben kann nicht schaden: Einige der elf Strecken werden im Spielverlauf durch variable Absperrungen nach dem "Ridge Racer"-Prinzip umgeleitet.

Freiheit

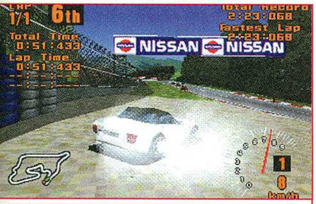




Blech an Blech, spürst Du mich? Drängel-Manöver sorgen für Adrenalin-Schub.



Jedes "GT"-Fahrzeug wird in Echtzeit beleuchtet und sticht damit selbst die famosen "Porsche"-Flitzer aus.



Dem Fortschritt sei Dank: Üble Texturfehler bemerkt Ihr auch bei Bandenkrachern nicht!

zung oder knallt gegen die Mauer, müßt Ihr Euch nicht über zu drastische Luftsprünge ärgern: Spektakuläre Unfälle sind in diesem Polygon-Rennen die Ausnahme, die Positionsgefechte gewinnt Ihr durch gewagtes, aber konzentriertes Gasgeben und Bremsen. Grafisch lassen die per FMV-Schnipsel vorgestellten Kurse keine Wünsche offen: Nicht nur, daß Ihr bei der schnellen Jagd durch die mit Werbetransparenten geschmückte Zielgerade von den jubelnden Massen mitgerissen werdet, auch bei der Berg- und Talfahrt durch bewaldete Serpentinen, vorbei an Bergmassiven und durch Tunnels, erlebt Ihr begeisternde 32-Bit-Optiken. Stellt Euch die "Porsche"-Drifts mit den Kurs-Details von "V-Rally" vor, und Ihr ahnt, was Sony aus der Hardware kitzelt.



Technik-Schmankerl: Rückspiegel serienmäßig, keine Pop-Ups erkennbar!

Besonders die spektakulären Wiederholungen strotzen vor Lichtreflexionen der beteiligten Karossen, stationäre Kameras schwenken mit dem Feld und erinnern damit frappierend an Tourenwagen-Übertragungen im Fernsehen. Dank der über zwei Dutzend Serienmodelle läßt sich die Langzeitmotivation von "Gran Turismo" schon im Arcade-Modus kaum mit der Konkurrenz vergleichen. Richtig los geht's erst im innovativen Story-Modus. "Gran Turismo" werden wir im nächsten Heft ausführlich zerlegen – stellt sicher, daß Ihr den Test nicht verpaßt! *cb*







Fast wie eine TV-Übertragung: Bei derRennwiederholung beeindrucken besonders die Lichtreflexionen.

TITEL: Gran Turismo
HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: März/April

Wunderschöne Optik, beeindruckender Fahrspaß: Eine üppige Rennsimulation mit neuartigem Story-Modus.

VIRTUELLE WELT DES MOTORSPORTS

Fahrzeug-Kauf und Autowäsche

Auf dem Weg zum Meister aller Klassen läßt Euch "Gran Turismo" nicht nur die Wahl des Fahrzeugherstellers und -modells, sondern auch der verlockendsten Wettbewerbe. Habt Ihr Kohle für ein neues Standard-Chassis lockergemacht, stehen weitere High-Performance-Teile vom letzten Genfer Automobilsalon zur Verfügung: Auspuff, Federung und Reifen werden der kommenden PS-Schlacht angepaßt, und schon geht's los! Doch halt: Hier darf nicht jeder Grünschnabel sofort in der ersten Klasse um Punkte fahren! Erstmal absolviert Ihr in der Fahrschule eine Serie von praktischen Tests. Mit konstanter Drehzahl fahren, gefühlvolles Beschleunigen und benotete Kurvenschlenker bilden das fahrerische Grundgerüst, auf dem die schwierigen Aufgaben der zweiten Stufe gründen. Habt Ihr die drei "GT"-Lizenz-Lappen in der Brieftasche, steht Euch die weite Welt der Beschleunigungs-, Highspeed- und Duellrennen genauso offen wie Zeitrennen und die "Grand Prix"-Serien in drei Klassen. Hoffentlich habt Ihr als kommender Champion vor dem finalen Champagner-Bad Euren Wagen gewaschen – sogar diese Option steht Euch in Sonys schöner neuer Autowelt offen!

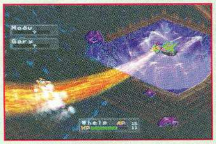






Nach dem Führerschein drückt Ihr in den "Events" (links oben) auf die Tube!

ASTON MARTIN TOYOTA mazda CHRYSLER CORPORATION MITSUBISHI CHEVROLET







Gefroren im Eis: Nachdem Euch die Bergarbeiter freigesprengt und eingekerkert haben, fällt Euer Käfig beim Transport vom Güterzug und landet direkt vor den Füßen von Wegelagerer Rei. Dieser nimmt Euch mit in seine Räuberhöhle.

Die Legende der Drachen lebt

WORK in PROGRESS

Die Dungeons von "Final Fantasy 7" sind leergeräumt? Zeit für ein neues Abenteuer: MAN!AC fühlt dem dritten Teil von Capcoms Fabel-Saga auf den Zahn.

Die Drachen mit dem feurigen Atem sind zurück: Capcoms Rollenspieltrilogie (die ersten beiden Teile erschienen nur für das Super Nintendo) erzählt die Geschichte der "Drachenmenschen", einer Mischlingsrasse, die sich je nach Bedarf vom Menschen zum Untier verwandeln kann. Wegen ihrer übermenschlichen Kräfte werden sie von jeher gefürchtet und gejagt. Schließlich hat man die eigentlich friedlichen Drachenmenschen in einer Inquisitions-ähnlichen Verfolgung fast völlig ausgerottet.

In den beiden Vorgängerspielen widmeten die Drachenmenschen ihr Leben dem Kampf gegen den Gott des Bösen. Der Playstation-exklusive dritte Teil spielt in einer Zeit, in der die Drachenmenschen längst zur Legende verkommen sind. Doch die Geschichte holt die Menschheit ein: Im Gaune-Bergwerk entdecken Bergarbeiter ein tiefgefrorenes Drachenbaby, das sie mit einer Ladung Dynamit freisprengen und anschließend in einen Käfig sperren. Auf dem Zugtransport poltert der Käfig jedoch in den Cedar-Wald, dem Unterschlupf der gefürchteten Wegelagerer Rei und Teepo. Rei entdeckt das Baby, das er zunächst nicht von einem normalen Kind unterscheiden kann.

Nun kommt Ihr ins Spiel und steuert den Hosenmatz – unwissend, welche Kräfte in Euch schlummern. Zusammen mit Euren neugewonnenen Freunden beschafft Ihr Essen und Kleidung: Das sympathische Diebesgesindel weiht Euch in die Kunst des Stehlens ein. Unterwegs erfahrt Ihr von einem schrecklichen Bergmonster und dem tyrannischen Großgrundbesitzer McNeil, der seine Untertanen bis auf den letzten Groschen ausbeutet. Die unheilvollen Indizien verdichten sich zur Gewißheit: Der Gott des Bösen ist zurückgekehrt, und Ihr seid der Einzige, der ihm Paroli bieten kann. Während sich Eure Freunde lediglich für die Juwelen in McNeils Schatzkammern interessieren, liegt Euch an dem Glück des Bauernvolks.

Statt das Konzept der Vorgänger nur mit Polygongrafik und Special-FX aufzumotzen, hat Capcom eine neue Rollenspiel-



Angst vor Bestrafung: Nur vermummt lassen Dorfbewohner Kritik an Tyrann Mc Neil verlauten.



Selbst im Gespräch unterbrechen die Neil-Untertanen nicht die Arbeit und wischen sich erschöpft den Schweiß von der Stirn

TITEL
Breath oF Fire 3
HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
2. Quartal

Isometrisches Fabel-Rollenspiel mit ungewöhnlicher Level-Architektur, witziger Story und putziger Bitmapoptik.



Rüstung statt Schlafanzug: Im nahegelegenen Dorf klauen Euch Rei und Teepo fesche Klamotten.



Neuling im Rollenspielgewerbe: Zu Beginn fuchtelt Euer Held noch ängstlich mit seinem Schwert.



Ungewöhnliches Level-Design: Um das Dorf auf der Oberwelt zu durchqueren, müßt Ihr erst die Dorf-Welt durchspielen.



Keiner daheim? Gewöhnliche Haustürschlösser hat Profidieb Rei in wenigen Sekunden geknackt.



Bitte umziehen: Im übersichtlichen Ausrüstungsmenü verpaßt Ihr Euren Schützlingen Waffen und Klamotten.



Jeder Eurer Helden besitzt eigene Zauberfähigkeiten, die sich mit seinem Erfahrungslevel erweitern.



Auch unter den Monstern herrscht eine strenge Hierarchie: Im Kampf schickt der Krötenboß seine Untertanen vor.

welt erschaffen: Ihr steuert Eure Sprite-Helden aus der Iso-Perspektive durch eine prunkvolle Polygonlandschaft, die Ihr in alle Richtungen drehen könnt. Auf weite Reisen begebt Ihr Euch in der Oberwelt, in der Ihr wie ein Riese an Dörfern und Bergen vorbeistampft. Hier könnt Ihr jederzeit Euer Lager aufschlagen, per Memory Card speichern und Euch für ein paar Stunden auf's Ohr legen. Wie in einer Jump'n'Run-Levelkarte müßt Ihr unbekanntes Terrain erst freispielen, bevor Ihr weiterziehen dürft. Hierfür wird in 3D-Levels umgeblendet, in denen Ihr hinter Büschen und Sträuchern Schatzkisten entdeckt, Euch gefährlichen Monstern stellt und mit Passanten plaudert. Habt Ihr einen "Ausgang" gefunden, ist der Weg in eine Richtung frei. Dieses Konzept hat den Vorteil, daß Ihr weite Strecken in sekundenschnelle zurücklegt, andere Rollenspiele nutzen dafür Teleporterzauber oder stellen Fahrzeuge bereit. Trotz der Levelkarten-Struktur findet Ihr in der Oberwelt Schätze und Zaubertrunks: Entdeckt Euer Held etwas ungewöhnliches, erscheint ein kleines Ausrufezeichen über seinem Kopf. Habt Ihr gerade nichts besseres zu tun, klickt Ihr Euch per Tastendruck in einen standardmäßigen Wald-, Wüsten- oder Feldlevel, in dem Ihr anschließend eine Schatzkiste entdeckt und meist von ein paar Unholden überrascht werdet. Monster fallen Euch ausschließlich per Zufall an, gekämpft wird ohne lästiges Umblenden nach bewährtem Rundenprinzip. Neben den gewöhnlichen Angriffs- und Verteidigungskommandos beherrschen Eure Heroen persönliche Fähigkeiten, die sich mit Eurer Kampferfahrung erweitern. Als Drachenheld seid Ihr bestens mit Heilmagie, später mit mächtigem Drachenzauber vertraut. Profidieb Rei klaut seinen Gegnern Früchte und Waffen, Spitzbube Teepo überrascht mit Feuer- und Eiszauber.

Die putzigen Bitmap-Animationen sind deutlich von japanischen Animes inspiriert: Eure Helden schämen sich mit riesigen Schweißperlen auf der Stirn, blinkende Ausrufezeichen signalisieren Erstaunen. Als Hosenmatz fuchtelt Euer Drachenstreiter im Kampf ängstlich mit einem Schwert, später beeindruckt er seine Gegenüber mit mächtigen Hieben und überlegenen Posen. Fürchten Eure Helden den Tod, schlottern sie nicht nur am ganzen Leib, auch ihre Worte in den Textfenstern beginnen unruhig zu zittern. Die liebevollen Animationen verleihen dem Abenteuer eine durchgehend witzige Atmosphäre, fast wie in einem Mel-Brooks-Film.

Derzeit arbeitet Capcom an der deutschen Übersetzung für "Breath of Fire 3": Der genaue Erscheinungstermin der PAL-Version steht noch nicht fest. *oe*



WAS BISHER GESCHAH

Die "Breath of Fire"-Trilogie

1993 veröffentlichte Capcom das erste "Breath of Fire"-Abenteuer für das Super NES: Die Rollenspielperle war lange Zeit auch für Deutschland geplant, erschien jedoch letztendlich nur in Japan und den USA. PAL-Spieler mußten sich mit einem Importmodul zufriedengeben. An Eurer Seite kämpften mehrere Fabelwesen wie Frösche, Fische und Löwen. Auch der zweite Teil (SN, 1995) blieb Importspielern vorbehalten: Die Übersetzungskosten für das 24 MBit starke Abenteuer waren den deutschen Capcom-Partnern Virgin und Laguna offenbar zu hoch.



Grafisch unspektakulär, spielerisch brillant: "Breath of Fire" (SNES).



Mit 24 MBit ist "Breath of Fire 2" eines der umfangreichsten SNES-Rollenspiele

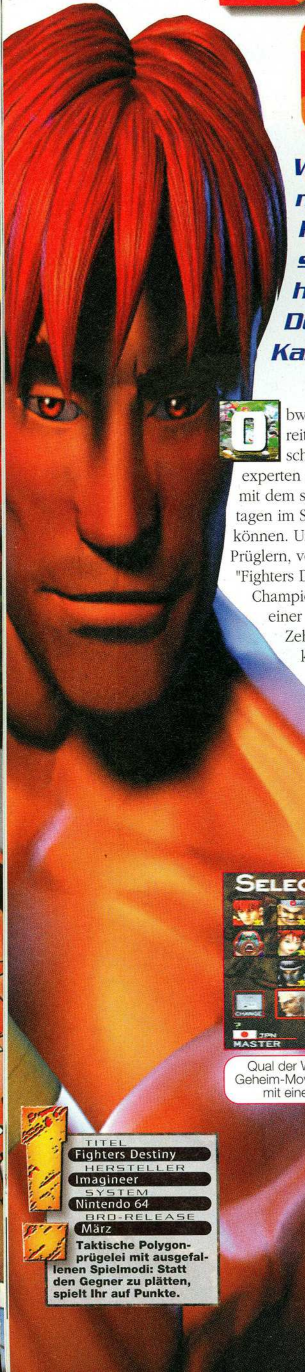



Hinter Büschen lauert Ihr Wanderern auf und entdeckt versteckte Schatzkisten

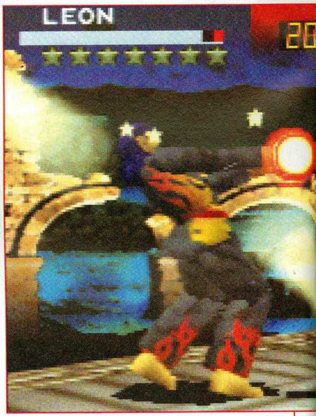


Auf offener Flur schlagt Ihr Euer Lager auf: Hier sammelt Ihr neue Kräfte und speichert den Spielstand.

Schicksals 64 Bit-Kä



Während Nintendo-64-Schläger neidisch in Playstation- und Saturn-Ringe schielen, beendet das japanische Entwicklerhaus Genki klammheimlich die Arbeiten an "Fighters Destiny": MAN!AC stellt die Kampfkünstler auf die Probe.



Bei diesem Schlaghagel wird Euch schwindelig: Schlangenkämpfer Abdul verbindet Wendigkeit mit Kraft.

Obwohl für das Nintendo 64 bereits mehrere Prügelspiele erschienen sind, warten Kampfexperten immer noch auf ein Turnier, mit dem sie sich an düsteren Regentagen im Spielezimmer verkriechen können. Unter den mittelmäßigen Prüglern, von "Dark Rift" bis "Mace", ist "Fighters Destiny" vom "Multi Racing Championship"-Entwickler Genki einer der wenigen Lichtblicke: Zehn furchteinlößende Prügelknaben aus aller Welt treffen sich zum Kampf um den Meistertitel, daneben sollen sich noch acht geheime Krieger im 128 MBit-Modul versteckt halten. Mit von der Partie sind der stämmige Indianer-Wrestler Thomahawk, der flinke Kick-Experte Ryuji, der wendige Straßenkämpfer Leon, der spaßige Pausenclown Pierre und Altmeister Bob.

"Fighters Destiny" unterscheidt sich von der Konkurrez schon im Ansatz: Während sich die Action-orentierte Prügelkonkurrenz mit Ultra-Combos, Metzel-Specials und Fatalities gegenseitig an Blutrunst überbietet, besinnt sich "Fighters Destiny" auf sportliche Fairness: Statt das Match nach verlorener Energieleiste zu beenden, wird der Sieger nach einem Taekwondo-inspirierten Punktesystem errech-net. Sieben Sterne benötigt Ihr für den Sieg, die Ihr für Knockouts, Würfe, Finishingmoves und Schubser über den Arenarand einheimst. Euer Schützling besitzt auch eine Konditionsleiste: Seid Ihr außer Puste, torkelt Euer Kämpfer durch die Arena und Euer Gegenüber hat die Gelegenheit zu einem Finishingmove oder KO-Schlag. Jeder erkämpfe Punkt wird mit einem Replay aus variabler Perspektive gefeiert, anschließend beginnt eine neue Runde und beide Kontrahenten starten wieder mit voller Konditionsleiste. Dadurch gestaltet sich das Duell taktischer als bei den meisten anderen Kampfspielen: Ihr prügelt wahlweise offensiv und deckt den Feind mit Hieben ein oder defensiv und wartet besonnen auf die Gelegenheit, einen mächtigen Wurf oder Abwehrgriff anzusetzen oder den Gegenüber ins Abseits zu schubsen.



Das Kampfsystem setzt auf simple Struktur und komplexe Anwendungsmöglichkeiten: Nur vier Feuerknöpfe sind belegt, dabei ist für Block und Ausfallschritt je ein Button reserviert. Mit A und B führt Ihr Attacken zur Brust und zum Knie aus, die Ihr durch Richtungskommandos und einfache 90°-Drehungen variiert und zu komplexen Combos zusammensetzt. Für eine häm-



Qual der Wahl: Kämpfer mit erspielten Geheim-Moves sind im Auswahlbildschirm mit einem Stern gekennzeichnet.



Bitte kämpft fair: Vor jedem Duell erinnert Euch eine Statistik an die Punkteverteilung für Würfe, KOs und Konterattacken.

TITEL
Fighters Destiny
HERSTELLER
Imagineer
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
März

Taktische Polygonprügelei mit ausgefallenen Spielmodi: Statt den Gegner zu plätten, spielt Ihr auf Punkte.







Duell mit dem Meister: Im Master-Challange-Modus kämpft Ihr mit Altmeister Bob um die geheimen Specialmoves.

schlag für mpfer







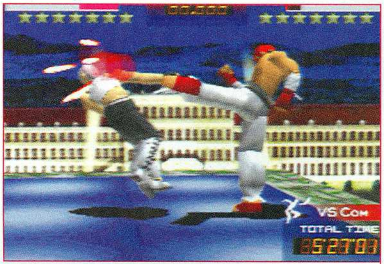
Taumelt Euer Gegenüber benommen, habt Ihr die Gelegenheit zum Knockout.



Ohne Block tödlich: Rauchende Supermoves befördern Euch auf einen Schlag ins Reich der Träume.

mernde Schlagsalve aus dem Stand nützt Ihr das "Charging": Per Specialmove bereitet sich Euer Held zitternd vor Kraft auf einen prasselnden Schlagregen vor, dessen Länge Ihr durch anschließendes Dauerfeuer bestimmt. Für einen hämmernden Wurf oder Aikido-Griff drückt Ihr beide Angriffstasten gleichzeitig, wahlweise dürft Ihr auch einen C-Button mit der Kombination belegen. Geht Ihr gleichzeitig rückwärts, katapultiert Ihr Euren Feind mit einem Judogriff über Euch nach hinten, bei schrägen Richtungskommandos kombiniert Euer Schützling Ausfallschritt und Schleudermanöver. Natürlich könnt Ihr Griffe auch kontern: Je nach Wurf erscheint ein variabel langer Konterbalken, der sich in Windeseile wieder abbaut.

Während dieser Zeit wendet Ihr das drohende Unheil durch einen simplen Druck auf A und B ab, Euer Schützling landet sicher auf seinen Füßen. Betätigt Ihr die Tasten ein zweites Mal, setzt Ihr zu einem Gegengriff an: So entstehen Wrestling-typische Reversal-Serien, wie sie bisher nur in "Toukon Retsuden 2" (Playstation) zu sehen waren. Darüber hinaus beherrschen die "Fighters Destiny"-Recken auch schmerzhafte Würgegriffe und Armdreher, die Ihr durch wildes Button-Gehämmere als Angreifer hinauszögert oder als Verteidiger brecht. Hinzu kommt der Kampf am Arenarand: Stolpert Euer Held ins Abseits, hält er sich mit beiden Händen an der Mattenkante fest. Mit einem herzhaften Tritt



Da fliegen die Fetzen: Bei harten Treffern sprühen Funken um den Bluterguß.

macht der Feind Eurem Leiden ein Ende, wagt er sich jedoch zu nahe an Euch heran, packt Ihr ihn am Bein und zieht ihn in den Abgrund. Bleibt er jedoch fair auf Abstand, klettert Ihr wieder in den Ring.

Neben dem Versus-Modus und dem Einspielerturnier haben sich die Entwickler interessante Neuerungen einfallen lassen. Im Master-Modus tretet Ihr per Zufall gegen Bob und den fiesen Joker an: Besiegt Ihr Bob, schenkt er Eurem Helden eines von acht geheimen Specials, die Ihr per Memory Card speichert und so in die anderen Modi übernehmt. Steht Ihr jedoch dem Joker gegenüber, klaut dieser Euch für eine Niederlage alle erspielten Specials! Natürlich dürft Ihr Euren Kämpfer auch zu einem Freund mitnehmen und gegen seine unerfahrenen Krieger antreten. Wer etwas mehr riskiert, kämpft mit seinen Freunden um die Specials! Außerdem beweist Ihr Euch im Survival-Modus gegen bis zu 100 Kämpfer, das "Rodeo" schließlich gibt Euren Lachmuskeln den Rest. In ländlicher Atmosphäre steht Ihr einer unbesiegbaren Kampfsportkuh gegenüber, die Euch mit höllisch schnellen Schlagkombinationen vermöbelt. Ihr müßt versuchen, möglichst lange auf den Beinen zu stehen. Jeder Modus ist mit einer eigenen Highscore-Liste ausgestattet. *oe*





Am Arenarand hängend zieht Ihr Euren Gegenüber am Fuß nach Draußen.









Schleudert Euch der Gegner durch die Luft, habt Ihr für wenige Augenblicke die Möglichkeit, auf den Füßen zu landen: Während sich der Energiebalken unter den Schlägern blitzschnell abbaut, drückt Ihr A und B. Mit erneutem Druck auf beide Tasten setzt Ihr zum Kontergriff an.





Filmreife Kameraperspektiven: Nur in der Oberwelt bestimmt Ihr selbst die Ansicht.



Konkurrenz für Prinzessin Zelda: Im Gebirge begegnet Ihr einem Mädel, das Klamotten im Partner-Look trägt.



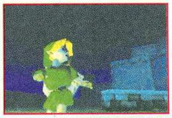
Steinmonster voraus: Wie in den Vorgängern vermöbelt Ihr die Gegner in Echtzeit.

Die Rückkehr von Ganon

Während Playstation-Besitzer fleißig "Final Fantasy 7"-Dungeons stürmen, waren in Tokyo die ersten Demo-Welten von "Legend of Zelda: Ocarina of Time" spielbar. MAN!AC trifft sich mit Link in seinem ersten 64-Bit-Abenteuer.



Der Geschmack von Freiheit und Abenteuer: Euren Gaul überredet Ihr nur mit Karotten und Peitsche zum Galopp.







Eine schaurige Regennacht: Bei einem einsamen Spaziergang beobachtet Link...





...die Entführung der armen Prinzessin Zelda durch Fiesling Ganon.

Link's Erzfeind Ganon gibt keine Ruhe: In "Legend of Zelda: Ocarina of Time" muß Link tatenlos zusehen, wie ein Ritter in spiegelnder Rüstung die geliebte Prinzessin Zelda entführt. In der nebligen Nacht vereitelt Ganon Euren verzweifelten Befreiungsversuch. Daraufhin macht Ihr Euch auf die Suche nach den drei sagenumwobenen Seelensteinen, mit denen Ihr das Ocarina-Zeittor öffnet, um Zelda in Eure Arme zurückzuholen.

Ähnlich "Super Mario 64" steuert Ihr Link durch eine gigantische 3D-Welt über Hügel und durch Täler, vorbei an Büschen, Felsen und Bäumen: Link ist zu Beginn des Abenteuers noch ein kleiner Junge im Grundschulalter, mit fortgeschrittenem Spielstand wächst er zu einem stolzen Jüngling heran. Auf Eurem Weg durch Links Heimatland Hyrule begegnet Ihr hilfsbereiten Dorfbewohnern, aber auch böswilligen Steinmonstern, Spinnen und fleischfressenden Pflanzen. Um Euch zu verteidigen greift Ihr zum Schwert, das Ihr in der rechten oder linken Hand tragen und so Eure Hiebe variieren könnt. Neben einer Minicombo beherrscht Ihr Wirbelattacke, Sprungattacke und Superschlag, Gegenangriffe wehrt Ihr mit dem Schild ab. Je nach Alter und Spielstand trägt Link Kampfhammer, Bomben, Kampfstab, Bumerang und Bogen mit sich, die Ihr über drei frei belegbare Tasten (C-Knöpfe) flink wechselt. Außerdem entdeckt Ihr sechs magische Amulette, die Euch Feuer-, Wind- und Lichtzauber verleihen. In düsteren Kerkern und geheimnisvollen Tempeln warten hinterhältige Obermotze auf Euch: Vor einem Lavasee jagt Euch ein Drache mit seinem Kugelangriff, Riesenskelette nehmen Euch zu zweit in die Zange und verlieren bei jedem Treffer ein paar Knochen. Eure Lebenskraft wird in Energieherzchen gemessen: Mit zunehmender Schwäche gerät Link aus der Puste und reagiert nur noch müde auf Eure Joypad-Aktionen.



Mit Pfeil und Bogen durch den Kerker: Rechts oben seht Ihr die individuelle Belegung der C-Knöpfe.

Damit Ihr Euch in der Welt von Hyrule zurechtfindet, begleitet Euch die Fee Navie: Mit flinkem Flügelschlag und Farbmarkierung weist sie Euch auf Schätze und Risiken hin, die Einwohner von Hyrule begrüßt sie mit putziger Digistimme. Habt Ihr einen weiten Marsch vor Euch, schwingt Ihr Euch auf Euren Gaul, den Ihr mit Peitschenhieben und Karotten zum Galopp überredet.

Technisch sieht "Ocarina of Time" schon jetzt beeindruckend aus: 25 bis 30 Bilder pro Sekunde gewährleisten fließende Bewegungen, Lichtquellen und Schatten schaffen besonders in muffigen Höhlen eine beklemmende Atmosphäre. Zahlreiche Digieffekte lassen Euch mit der abenteuerlichen Umgebung verschmelzen: So erklingt z.B. morsches Knacken oder helles Klirren, wenn Ihr mit Eurem Schwert auf Holz bzw. Metall schlagt.

"Legend of Zelda: Ocarina of Time" wird im April 1998 in Japan erscheinen, das Modul speichert bis zu drei Spielstände – die Memory Card wird selbstverständlich auch unterstützt. *oe*

TITEL	Zelda 64
HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	3. Quartal

Aufwendiges Action-Adventure in interaktiver 3D-Landschaft: Link befreit Prinzessin Zelda aus den Fängen Ganons.





Unfaire Tricks: Im Kampf blendet Ihr angreifende Monster mit magischen Nüssen.



Da führt kein Weg vorbei: Neben der fleischfressenden Pflanze erkennt Ihr Navie, die Euch auf die Gefahr hinweist.


Deinen ersten Job hast Du vermasselt.
Jetzt kriegst Du Deine letzte Chance.
Hoffentlich kennst Du Dich mit Dynamit aus!
Die Sache mit Harry, Jack und Joe ist ja ziemlich dumm gelaufen. Noch nie was von kugelsicheren Westen gehört? Aber wir geben Dir noch eine Chance. Wenn Du die nicht nutzt, bist Du weg vom Fenster, verstanden? Also, paß gut auf:
Das Polizeipräsidium steht uns eindeutig im Weg!
Du klaust einen Laster voll Dynamit und parkst ihn so vor der Polizeizentrale, daß es den Jungs ein bißchen warm wird. Und was Dir in die Quere kommt, mähst Du nieder! Aber erst gehst Du ins nächste Spielegeschäft und besorgst Dir "Grand Theft Auto".
Dann lädst Du es auf Deinem Computer und startest es. Dort bekommst Du alle weiteren Anweisungen.
Und jetzt viel Glück!
MÖRDERISCH GUTES SPIEL.
GRAND THEFT AUTO
AB JETZT SPIELST DU MIT DEM LEBEN.
für Playstation und PC
. Zoom dich ins Geschehen - superschnell aus der Vogelperspektive!
. Der große Auto-klau-nimm Dir jeden Wagen, der Dir gefällt!
. Du gehörst zur Mafia. 200 Missionen oder bis zu 8 Spielern im Netz gegeneinander!
. Fahre - um Dein Leben oder zur Hölle!
. In drei Megacities auf 6000 Meilen Straßennetz
. Ein Soundtrack,* der Dich zum Killer macht (und genau das soll er auch).
DMA Design Ltd.
BMG
PlayStation
www. bmginteractive.com





Mehr als nur ein grafischer Effekt: Die "Lens Flare"-Reflektionen passen zum Skibrillen-Ambiente, sind flexibler und vielfältiger als in anderen Nintendo-64-Spielen.



Die Entwickler tüfteln momentan am Zweispieler-Modus – spielbar ist der Split-Screen bislang noch nicht.


Wie "Wave Race" entführt Euch auch "Snowboarding" in paradiesische Landschaften: Abfahrt durch den "Golden Forest".

FLY HARD IN 1080°!


Griff an die Kante: Anfänger gewöhnen sich vorsichtig an Balance und Steuerung, Profis drehen sich bis zu dreimal um die eigene Achse!

Nach "Wave Race" wagt sich Nintendos Abteilung für Realismus, Geschwindigkeit und angewandte Physik nun auf den Gletscher: Bahn frei für das beste Snowboard-Rennen der Saison.

TITEL	1080° Snowboarding
HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	nicht bekannt

Alpine Sensation der "Wave Racer"-Macher – sieht schon jetzt besser aus als "Cool Boarders", "Steep Slope Sliders" & Co.

Das N64-Skigebiet ist ausgebucht, vier Snowboard-Simulationen gehen auf die Piste. Doch Nintendo scheint weder das amerikanische "Vertical Edge" der "Top Gear"-Macher Boss zu fürchten, noch Imagineers "Snowspeeder" oder das putzige "Snowbo Kids" von Atlus, das demnächst auch in Deutschland erscheint. Der geballten 3rd-Party-Konkurrenz stellt der Marktführer ein eigenes "Snowboard"-Rennen gegenüber – damit nichts schief geht, wurde das erfahrene "Wave Race"-Team für's Wintersport-Debüt verpflichtet.
Zur Entwicklung von "1080° Snowboarding" mußten sich die Spezialisten für optischen Realismus, Geschwindigkeit und Physik umstellen: Gletscher statt Wellen, glitzernder Schneekristall statt schimmernder Wasseroberfläche. Wir spielten eine 3-Level-Demo des neuen Nintendo-Rennspiels und waren von Optik und Fahrphysik begeistert: Geduckt brettert Euer Sportler durch eine schattige Schneise, reist das Board schneestaubend herum und segelt vom Unterholz auf die sonnenüberflutete Piste. Die plötzlichen Lens Flares blenden Euch kurz, dann habt Ihr die Abfahrt wieder fest im Blick: 100 Meter vor Euch erkennt Ihr Euren Konkurrenten, der eine andere Route eingeschlagen hat und Euch damit wichtige Sekunden stibitzt. Doch für seine übermütigen Stunts hat er Geschwindigkeit geopfert, mit jeder Sekunde kommt Ihr ihm näher. Wer die Schanzen und Schikanen der Zieleinfahrt besser nutzt, wird das Rennen für sich entscheiden...
Zwei Strecken um den malerischen "Crystal Lake" waren in die Vorabversion eingebaut, außerdem der "Golden Forest", eine Waldabfahrt vor blutroten Felsmonumenten. Allein grafisch ist das Nintendo-Boarding den drei Konkurrenzspielen überlegen, doch wie in "Wave Race" ist die Luxus-Optik nur eine Beigabe zur tadellosen Fahrphysik: Die Programmierer simulieren haarsträubendes Geschwindigkeitsgefühl, aber auch sanfte Schwünge und gewagte Sprünge. Eure Stellung auf dem Board spielt dabei eine entscheidende Rolle. Beherrscht Ihr die Grundstellung, versucht Ihr auch Freestyle-Stunts á la "Wave Race".
Je nach Strecke wechselt der Untergrund, auch darauf müßt Ihr Eure Haltung einstellen: Dank dynamischer Animation des Sportlers spürt Ihr dicken Tiefschnee, ebenso eine plötzlich auftauchende Eisplatte, die Euch das Brett seitlich wegreißt. Mit gewagten Saltos und Pirouetten wirbeln Draufgänger durch die Landschaft, während besonnene Sportler in geduckter Haltung nach der optimalen Schneise schielen. Wie "Wave Race" enthält auch "1080° Snowboarding" (der Arbeitstitel verweist auf den gefährlichsten Stunt des Spiels) verschiedene Fahrer und Modi: Neben Meisterschaft, Zeitrennen und Stunt-Kür ist ein Zweispieler-Modus mit flackerfreiem Split-Screen geplant. *wi*







Mit dem Analog-Stick bestimmt Ihr Eure Haltung auf dem Snowboard: Ihr balanciert das Brett unter Euren Füßen optimal aus und duckt Euch, um zu beschleunigen.

TEMPODROM 2000



„F-Zero X“ wird das beste und schnellste Rennspiel aller Zeiten! Das behaupten zumindest die Besucher der Space World 97...



Jetzt aber ran: Oben prangt der enttäuschende Platz 28 – noch 27 Überholvorgänge stehen aus.

Zum Start des Super NES 1990 überraschte Nintendo mit einem grafisch furioses Science-fiction-Rennen: „F-Zero“ zeigte in atemberaubender Weise die 3D-Fähigkeiten der 16-Konsole und etablierte den Fachbegriff „Mode 7“-Grafik. Mit dem Nachfolger läßt sich Spieldesigner Shigeru Miyamoto bis zum Juni Zeit – dennoch lief auf der Space World eine fortgeschrittene Version mit etlichen Strecken und Vierspieler-Modus.



Eines gleich vorneweg: „F-Zero X“ punktet in allen Disziplinen, fasziniert aber insbesondere durch absolut ruckfreie Grafik, die sich 60 Mal in der Sekunde neu aufbaut. Das ändert sich selbst dann nicht, wenn ein Dutzend der 30 Konkurrenten auf dem Bildschirm zu sehen sind. Dazu flitzen die futuristischen Gleiter in perversem Tempo über den Kurs – kein anderes Rennspiel vermittelte bislang das Geschwindigkeitsgefühl von „F-Zero X“. Wenn der Tacho 500 km/h anzeigt, dann weht Euch buchstäblich der Fahrtwind um die Ohren. Ihr solltet allerdings nicht nur darauf achten, Beschleunigungsfelder zu überfahren, sondern Euch vor Bandenberührungen und anderen Karambolagen in Acht nehmen. Ansonsten schwindet Euer Energie-Balken allzu heftig, und Ihr müßt mit einer vernichtenden Explosion rechnen.



Die Strecken sind deutlich abwechslungsreicher als beim Vorgänger: Ihr fahrt Dreifach-Loopings und Korkenzieher-Spiralen, springt über kilometerbreite Abgründe und grübelt vor Weggabelungen. Die Kurse sind in vier Bereiche eingeteilt, repräsentiert durch Spielkartensymbole wie Joker und König. Darüberhinaus dürfen sich (zumindest die Japaner) auf Zusatzstrecken in Form einer 64DD-Ergänzung freuen. Keine Panik, „F-Zero X“ erscheint auf Modul, nutzt jedoch die Disketten-Erweiterung, die in Japan parallel im Juni auf den Markt kommt. Um die Geschwindigkeit und die super-flüssige Optik zu realisieren, mußte Nintendo beim Design der Gleiter Kompromisse machen. Die 30 verschiedenen Fahrzeuge sind relativ klein, simpel gebaut und strotzen nicht gerade vor Polygonen. Auch die Hintergrundgrafiken waren in der Messe-Version unspektakulär – was sich jedoch in keiner Form auf den Spielspaß auswirkte. Wer „F-Zero“ mochte, wird den Nachfolger schon nach kurzer Testphase in sein Herz schließen. Bedenkt man, daß die Programmierer noch sechs Monate Zeit haben, die letzten Feinheiten zu justieren und neben dem Grandprix- und Time-Attack-Modus weitere Features einzubauen, dann wird der nächste Sommer ein Tempo- und Spielspaß-Rausch ohne Gleichen. *mg*



Die Fahrbahnen haben nicht immer Seitenbegrenzungen – dies läßt Euch bei der Wahl der Ideallinie eine große Entscheidungsfreiheit.

TITEL	F-Zero X
HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	3. Quartal

Ultimativ schnelles Gleiter-Rennen mit 30 Fahrzeugen auf der Strecke – Miyamoto macht's möglich.





Um das Feindbild zu pflegen, werden die Charakterköpfe...



...der ersten sechs Gleiter-Fahrer am linken Bildrand eingeblendet.



Bei all Euren Fahrmanövern solltet Ihr stets auf die...



...Energieleiste rechts oben achten. Ist sie erschöpft, explodiert Euer Vehikel.

"SIM CITY 64" & "SIM CITY 2000"

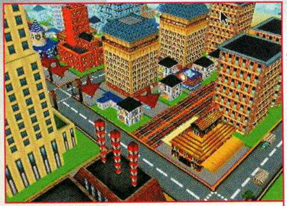
Ein Sim kommt selten allein

Zwei "Sim City"-Umsetzungen locken Euch in den Großstadt-Dschungel: Während der fleißige N64-Lizenznehmer Imagineer eine Umsetzung der Zukunftsvariante "Sim City 2000" beendet, bereitet Nintendo eine 64DD-Version des Klassikers vor.



Der kleine Schritt von der Planung zur Realität: Die Kreuzung habt Ihr eben erst gepflastert, jetzt rollt bereits die 3D-"Rush-Hour" drüber.

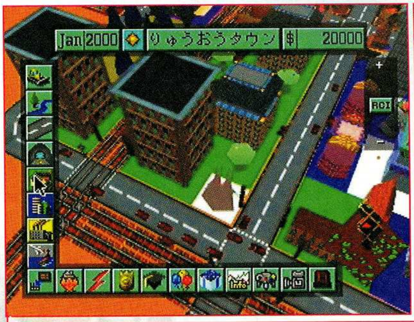
Mit "SimCity" katapultierte sich Spiel-Designer Will Wright zu Weltruhm und das US-Software-Haus Maxis in die Riege der wichtigsten Spielehersteller. Vor der Veröffentlichung des Macintosh-Spiels im Jahre 1989 kannte den Namen Wright noch niemand – lediglich eine Clique in Bonn beschäftigte sich mit einem Frühwerk des Meisterdesigners: Will Wrights "Raid on the Bungeling Bay" steht bis heute als "gewaltverherrlichend" auf der BPS-Liste für jugendgefährdende Schriften. Paradoxerweise ist "Sim City" ein Spiel, das selbst sensible Sozialpädagogen ihren Kindern gerne in die Hände geben: Kein Programm hat weltweit soviel dazu getan, das Computerspiel als intelligenten und kreativen Zeitvertreib zu etablieren. Diese ausufernde Isometrik-Simulation legt Euch als Städteplaner und Bürgermeister eine schnell wachsende Metropole zu Füßen. Unter amerikanischen Spieletheoretikern gilt "Sim City" jedoch nicht als "Game", sondern als "Toy" (Spielzeug): Wie die Tamagotchis von Bandai ist auch "Sim City" ein Programm, in das Ihr schöpfend eingreift ohne wirklich gewinnen zu können.



Unwiderstehlich: In "Sim City 64" seht Ihr eine Großstadt aus dem Boden wachsen – präzise Planung vorausgesetzt.

Nachdem schon die Einführung des Super NES durch ein vortrefflich überarbeitetes Modul-"Sim City" unterstützt wurde, soll auch das N64 zeitgerechte Versionen des Klassikers erhalten: Imagineer beendet gerade eine getreue Adaption der Fortsetzung "Sim City 2000", Nintendo orientiert sich wiederum am Ur-"Sim City", geht spielerisch aber einen Schritt weiter: Im Gegensatz zur Imagineer-Umsetzung wird das eigene "Sim City" von den 64DD-Fähigkeiten massiv Gebrauch machen. Die vom Spieler erschaffene Metropole ist in 3D begehbar, besitzt der Spieler auch die zweite geplante Maxis-Lizenz "Sim Copter", kann er sogar ausgeklügelte Missionen über dem Stadtgebiet fliegen und das selbsterschaffene City-Chaos als Hubschrauberpilot hautnah erleben und bekämpfen. Laut Shigeru Miyamoto, der die Entwicklung überwacht, wird es auch möglich sein, die Architektur mit eigenen Bildern und Texturen, die über das "Capture"-Modul importiert werden, zu verschönern, Fassaden können von Euch bemalt oder beklebt werden.

Unter den zusätzlichen Fähigkeiten des 64DD schlummern weiterhin alle Qualitäten, die





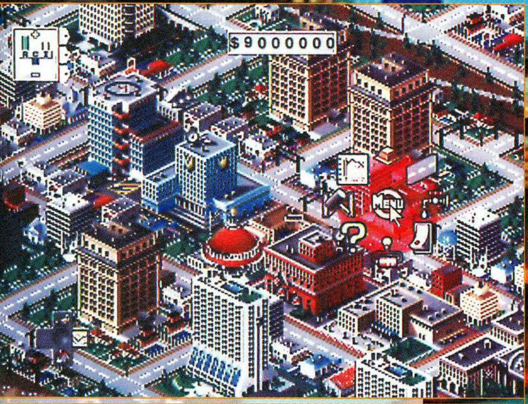


Tiefgründige Simulation mit überschaubarer Benutzerführung und Langzeit-Appeal: Die 64DD-Umsetzung läßt auf neue Ideen und Nintendo-exklusive Gags hoffen – die gab´s schon im 16-Bit-"Sim City"!

SIMPATHISCH: SIM-SPIELE VON



Titel	Sim City	Sim Earth	Sim Ant	Sim Life	Sim Farm	Sim City 2000	Sim Tower
erschienen	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1994
Wertung	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★
Bemerkung	Der nächtelange Spielspaß ist bis heute ungebrochen: Die neben der Mac-Urversion besten "Sim City"-Varianten gibt´s für das Super Nintendo (Bild) und - kurioser Fact - für das glücklose CDTV von Commodore.	Vom Urknall in die Zukunft: Die super-komplexe Planetensimulation basiert auf der Gaia-Theorie vom "lebenden" Planeten - Biologen, Geologen und Historiker mit viel Zeit, Geduld und Durchblick sind gefordert.	Von der globalen Ebene in den Hintergarten: Die vergnügliche, wissenschaftlich seriöse Ameisen-Verwaltung erschien u.a. für das Super NES (Bild) und unterstützt sogar die Nintendo-Maus. Simpler als "Earth" und "Life".	Das wissenschaftlich fundierte Gen-Labor ist wie "Sim Earth" ein harter Brocken und das erste Sim, das nicht mehr von Will Wright geschaffen wurde. Die einzige Konsolenversion (PC-Engine) gibt´s nur in Japan.	Erntedankfest und Wetterkatastrophe: Auch dieses einsteigerfreundliche Sim um Viehzucht, Ackerbau und Dürreperioden stammt nicht von Will Wright: 30 Tiere und landwirtschaftliche Erzeugnisse werden auf der digitalen Farm simuliert.	Von den 50er-Jahren in die Zukunft: Die einzige "echte" Fortsetzung zum Original-"Sim City" (Bild: Saturn-Version) gilt als die beste Manager-Simulation aller Zeiten und macht Euch mit vielen alternativen Energiequellen und Verkehrsmitteln vertraut.	Aufzüge im Dauereinsatz: Kein echtes Sim-Spiel, sondern ein origineller Lizenz-Erwerb aus Japan, wo das vergnügliche Spiel ursprünglich a "The Tower" vermarkt wurde.



Unter Hochhäusern und Parks liegt ein gewaltiges U-Bahn-Netz: Im Gegensatz zu "Sim City 64" erscheint Imagineers futuristisches "Sim City 2000" schon jetzt & auf Modul.

"Sim City" zu einem Millionseller machten: Die kinderleichte Benutzerführung über anschauliche Icon-Symbole erlaubt Euch eine tiefgreifende Interaktion mit Energie- und Verkehrsnetz, Steuersystem und Verwaltungsapparat. Während Grafiken und Statistiken in Echtzeit den Geschehnissen in Eurer Traumstadt angepaßt werden, wachsen Wohnhäuser und Fabriken dreidimensional in den Himmel. Mit wenigen Mausklicks legt Ihr ein neues Schienennetz oder eine Umgehungsstraße, um die Innenstadt vor dem Verkehrs-Gau zu bewahren. Sowohl in "Sim City 2000" (erscheint jetzt in Japan und geht mit Hightech-Elementen und Blade-Runner-Architektur weit über die Gegenwart hinaus), als auch in "Sim City 64" werdet Ihr von den Wünschen und Bedürfnissen Eurer Stadtbewohner auf Trab gehalten: Steigt in den Vororten die Kriminalität, ziehen die Familien ab, und Ihr steht vor einem sozialpolitischen Trümmerhaufen. Nur das richtige Verhältnis von Industrie, Handel, Verwaltung und privatem Besitz bringt Eurer Gemeinde Wohlstand: Je nach Mentalität schafft Ihr ein verkehrsberuhigtes Fahrrad-Paradies oder eine technisierte Yuppie-Metropole – dabei lernt Ihr mehr über die Zusammenhänge einer Großstadt als durch ein Semester Volkswirtschaft und Sozialkunde. *wi*

TITEL
SimCity 2000
HERSTELLER
Imagineer
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
nicht bekannt

Back to the Future: Getreue Umsetzung des PC-Klassikers von 1994 – sehr komplex, aber einsteigerfreundlich.



Rundfahrt: Die Ergebnisse Eurer Verkehrs- und Straßenbaupolitik erlebt Ihr in "Sim City 64" erstmals am eigenen Leib.

TITEL
SimCity 64
HERSTELLER
Nintendo
SYSTEM
Nintendo 64 (64DD)
BRD-RELEASE
Ende 98/Anfang 99

Rundum überarbeitetes, 64DD-exklusives Remake des Ur-"Sim City" – eine Schnittstelle zu "SimCopter" ist geplant.

1989 BIS 1998



Sim Town
1995
★★★

"Sim City Light", der City-Manager für Kinder. ett & einsteigerfreundlich - ach unserem Wissen gibt´s in Japan auch eine Playstation-Umsetzung. Im Westen läuteten "Kids"-Spiele wie dieses den Untergang von Maxis ein...



Sim Isle
1995
★★

Die glücklose Fremdentwicklung der englischen Firma "Intelligent Games" - besitzt den Namen, aber nicht den Charme der meisterhaften Strategiespiel-Vorgänger. Konsolen-Umsetzungen gibt´s folglich nicht.



Sim Copter
1997
★★

Als 3D-Rettungspilot durch den Großstadt-Dschungel. Laut Nintendo soll diese Action-Simulation als Zusatz-Disk für "SimCity 64" erscheinen. Im Bild die PC-Variante, die seit einem Jahr erhältlich ist, kommerziell aber unterging.

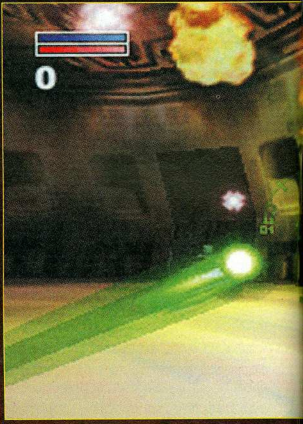


FORSAKEN

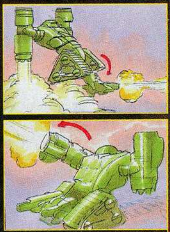
VERGESSENE WELT

WORK in PROGRESS

Doppelschlag auf der verwüsteten Mutter Erde: Nintendo-64- und Playstation-Plünderer wagen sich mit Hover-Kampfschiffen in verseuchte Tunnelwelten. Doch Ihr seid nicht die einzigen Glücksjäger!



Volltreffer mit der Standard-Bewaffnung, dem Zwillingslaser: "Forsaken" konzentriert sich auf schnelle 360-Grad-Schießereien.



Bewegungsstudien des Wächterdroiden "ManMek": Fünf Bosse sind zu schlagen!

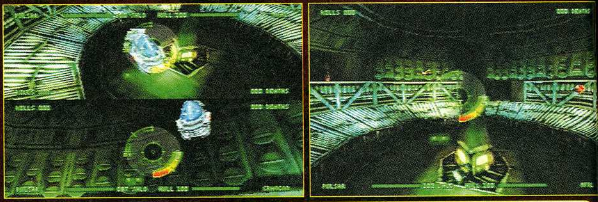
Die Neugier von Kernphysikern führt im Jahr 2113 zu fatalen Konsequenzen: Experimentierfreudige Materie-Forscher versagen bei der Inbetriebnahme eines hochgezüchteten Fusionsreaktors, und eine alles vernichtende Schockwelle jagt quer über den Globus. In wenigen Tagen erlischt alles Leben auf dem geschundenen Planeten. Die in Trümmern liegende Oberfläche wird zur "verbotenen Zone", Plünderer reihenweise exekutiert.
Um der Katastrophe auf den Grund zu gehen, schicken die Senatoren der "Imperialen Theokratie" militärische Kommandoeinheiten in die Todeszone. Diese Spezialeinheiten demontieren sämtliche Reaktorteile, derer sie habhaft werden können. Um die unheilvollen unterirdischen Komplexe für immer zu sichern, denken sich die Militärs eine fast perfekte Lösung aus: Im Hau-Ruck-Verfahren liefern Transporter der imperialen Raumflotte ganze Schiffsladungen mit automatischen Verteidigungssystemen. Ob sensorgesteuerte Lasersperren, automatisierte Schußanlagen oder intelligente Flugminen: Nach der Untersuchung will die Regierung sicherstellen, daß kein Plünderer in die streng geheimen Anlagen eindringen kann. Um den Schutz zu perfektionieren, postiert man zusätzlich hünenhafte Mechs, autarke Forts und einen eigenen Reaktor, der die Rundum-Verteidigung mit Energie versorgt. Zu guter Letzt werden die vier massiven Zugangstore um den Kernbereich des Reaktors versiegelt. Durch diese Maßnahmen beruhigt, zieht das Imperium die Space-Marines wieder ab und erklärt den Forschungsbereich zur "Sperrzone". Doch kein Verbot ohne Übertretung: Schon Wochen später dringen die ersten interstellaren Glücksritter in die peripheren Tunnels ein. Zum einen spricht sich schnell her-



Laser-Aufschlag: Mächtig beeindruckend sausen Leuchtfeuer durch die schemenhaft erkennbaren Gänge.



Die N64-Engine wird im Moment mit ersten Polygon-Plünderern bevölkert: Hier düst Hacker Jo durch die Schächte.

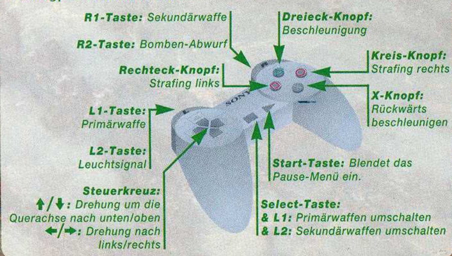


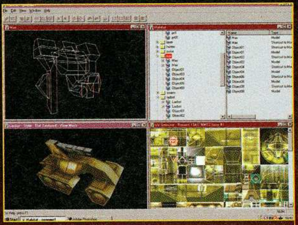
Playstation-Impressionen: Trotz verschachtelter Korridore und Echtzeit-Lightsourcing läuft diese Version mit konstant 50 Hz. Hoffentlich bleibt die Bildrate auch in der finalen Version so hoch.

VOLLE KONTROLLE

So fliegt Ihr untertage

Um Euch ein Bild von der Steuerung in mehreren hundert Meter tiefen Minenstollen zu machen, seht Ihr hier die Playstation-Padbelegung. Natürlich ist diese Steuerung konfigurierbar, auch das Analogpad wird unterstützt.

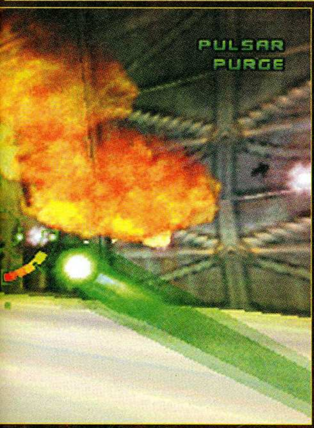




Ein Blick auf den Editor: Die Objekte werden mit Intelligenz-Parametern ausgestattet und im Komplex verteilt.







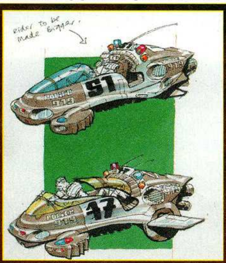
N64-Duell: Drei Multiplayer-Varianten ergänzen den Story-Modus. Die Bildschirmanzeigen werden noch geändert.





Feuer frei: Durch kombinierte Laser- und Raketenbehandlung geht hier gleich die Rohr-Post ab!





Erstaunliche Detailfülle weisen die den Schacht bevölkernden Jäger auf: Links eine erste Polygon-Version eines N64-Haudegens, rechts zwei Skizzen für weitere Schacht-Schurken.

um, daß keine menschlichen Kommandoeinheiten mehr patrouillieren, zum anderen gibt es noch mehr als genug High-Tech-Chips im Inneren des Komplexes zu entdecken. Bei der überstürzten Räumung des Gebietes wurden nämlich wertvolle Terminals übersehen – der richtige Händler verwandelt die Teile eines Fusionsreaktors in ein Vermögen.... Schlüpft in die Haut eines Abenteurers, startet durch und wagt Euch in die härteste Schlacht Eures Lebens!

Allround-Action

Mit "Forsaken", das im März zeitgleich für Playstation, N64 und PC erscheint, setzt Euch Acclaim in einer Welt ohne Hoffnung ab: Umringt von Plünderern und todbringenden Verteidigungssystemen schießt Ihr Euch den Weg in eine bessere Zukunft frei. Die anderen Glücksritter (die Ihr in den 360-Grad-Stollen ballern hört), geben keinen Pfifferling auf Euch: Nur einer überlebt den Raubzug!

Zu Beginn des Spiels entscheidet Ihr Euch für einen Charakter samt Einsatz-Gleiter. Durch unterschiedliche Attribute setzt Ihr Schwerpunkte für die nun folgende Non-Stop-Action-schlacht in über 20 Missionen mit fünf eigenständigen Grafiksets. Schildstärke, Geschwindigkeit und Schiffshülle fallen nämlich für Alien Cerbera, Space-Trucker Rex Hardy oder Computer-Junkie Jo unterschiedlich aus. Geplant sind 12 Lebensformen auf unterschiedlichsten Gefährten, vom frisierten Laderaumer bis zur schwebenden





Vierspielermodus auf dem N64: Weniger Übersicht, dafür drei exklusive Spielvarianten.



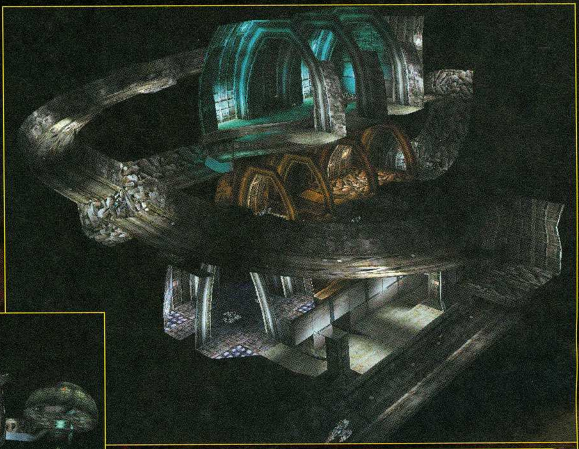
Solide, aber noch nicht ganz so spektakulär wie auf der Playstation: Explosionen mit 64-Bit.

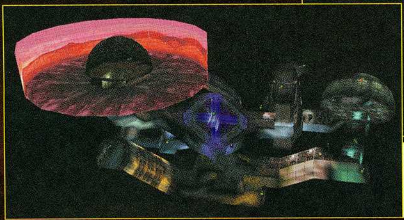
IGUANA-ACTION

Forsaken 64

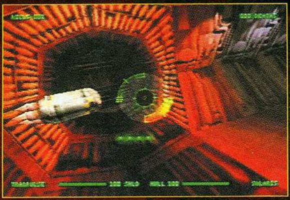
Während die Playstation-Version von "Forsaken" in den Londoner Probe-Studios entsteht, werkelt die englische Abteilung der "Turok"-Erfinder Iguana an der N64-Version. Dabei hält man sich zwar thematisch eng an die 32-Bit-Version, allerdings wird die Nintendo-Variante keine sklavische 1:1-Umsetzung. Die N64-Level-Architektur ist nicht mit den PC- und 32-Bit-Welten identisch – erwartet eigenständige Features und möglicherweise sogar neue Charaktere. Die fünf Welten der anderen Versionen dagegen erkundet Ihr auch hier: Nach der Nuklearfabrik kämpft Ihr Euch durch Teilchenbeschleuniger, Kühlaggregate, versunkene Tempelanlagen und gestrandete Raumhäfen. Ein weiterer Unterschied liegt im exklusiv auf dem Nintendo 64 realisierten Vierspieler-Modus: In den drei Multispieler-Varianten "Last Man standing", "Frag Count" und "Pass the Bomb" geht's trotz variierender Aufgaben stets um gezielte Laserschüsse und geübtes Manövrieren. Übrigens: Obwohl der Modulspeicher knapp bemessen ist, informiert Euch auch in der N64-Umsetzung eine kühle weibliche Ansagerin darüber, welches der über 20 Extras Ihr gerade aufgeschnappt habt.

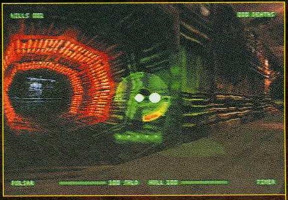






Zwei komplette Levels aus der Entwicklungsumgebung. Profis merken sich Nischen und decken vorbeirauschende Hover-Bikes aus dem Hinterhalt mit Lenkraketen ein. Trotz der Vielzahl an Texturen und Polygonobjekten wird während des Spiels nicht nachgeladen: Das Gangsystem befindet sich komplett im Hauptspeicher.





Leider auf Bildern nicht einzufangen: Verglichen mit anderen 3D-Spielen ist die enorm schnelle "Forsaken"-Optik ein Schritt auf dem Weg zur nächsten Playstation-Generation.

TITEL
Forsaken
HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
Playstation, Nintendo 64
BRD-RELEASE
ab März

Schnelles Neo-"Descent" mit Action-Schwerpunkt und flotter 3D-Grafik. Multiplayer-Modi würzen den Spaß.

Harley wagt sich ein bunter Querschnitt an Raumtechnik in die gefährlichen Stollen. Obwohl sich die Tunnelsysteme mit ihren zahlreich verwinkelten Gängen in alle Richtungen erstrecken, verliert Ihr nur selten die Orientierung. Anders als beim konzeptionell ähnlichen "Descent" gibt Euch "Forsaken" eine definierte Oben-Unten-Physik vor. Das heißt, Ihr dürft Euren Gleiter nicht entlang der Längsachse drehen, und pendelt automatisch durch eine vorgegebene Schwerkraft immer wieder in die richtige Lage zurück.
Auf dem Bildschirm erkennt Ihr neben Balken für Eure Schild- und Hüllenstärke auch die jeweils aktiven Waffensysteme. Standardmäßig hängt ein Zwillingslaser am Bug, den Ihr unbegrenzt oft abfeuert.

Leuchtfeuer

Eindrucksvolle Lichtspiegelungen begleiten Eure Salven durch die düsteren Gänge, die effektvollen Treffer auf den kugelrunden Transparenz-Schilden der Gegner vermitteln Euch visuell ein Gefühl der Wucht, mit dem diese Energieladungen aufschlagen. Bei der rasanten Jagd durch die Stollen finden auch geschickte Plünderer kaum Zeit, mehr als zwei, drei Laser-Salven ins Ziel zu schicken – zu wenig, um das Energieschild des Feindes zu knacken. Darum rüstet Ihr Euch mit Sekundärwaffen auf: Sowohl neue Systeme wie Aktivminen, Suchlaser und Raketenwerfer, als auch Verstärker für bereits vorhandene Waffen werden durch Berührung aufgenommen. Damit kommt Stimmung in den Stollen. Ihr bemerkt anfliegende Hitzesuchraketen nämlich schon durch ihren näherkommenden Lichtschein und düst in Panik durch einen Ventilationsschacht über Euch, nur um von einer detonierenden Mine hin- und hergeworfen zu werden. Auch im Zweispielermodus bleibt unsere frühe Playstation-Version schnell und ruckelfrei: Beim Laserduell gegen Freunde entwickeln sich taktische Gefechte, die sowohl schnelle Angriffsaktionen als auch gutes Gedächtnis erfordern. Profis holen sich vor dem actionreichen Katz-und-Mausspiel in engen Nischen ihre Laser- und Raketenextras ab. Verglüht der Gegner in einem Feuerball, purzeln seine Power-Ups aus dem Gleiter, und der Sieger rüstet sein Schiff noch weiter auf. *cb*

"FORSAKEN"-SPIELDESIGN

Ab in den Schacht!

Statt Euch mit ermüdenden Dauer-Kanonaden zu langweilen, lassen sich die Designer eine ganze Menge Story-Gags einfallen. Zum einen definiert sich der Schwierigkeitsgrad auf dem Weg durch die fünf Gang-Welten allein durch Euer Können: Abhängig von Zeit, Trefferquote und gefundenen Geheimnissen verzweigen sich die Missionen – nur Profis bleiben mit guten Ergebnissen in allen drei Kategorien bis zum großen Finale dabei. Doch neben dieser Story-Verzweigung habt Ihr in allen Aufträgen auch bestimmte Hauptziele zu erfüllen. Fünf Missionstypen gilt es zu knacken:

► Sammel-Missionen: Erst wenn Ihr alle Einzelteile eines bestimmten Objekts gefunden habt, dürft Ihr den Abschnitt verlassen. Eine der Missionen schickt Euch auf die Suche nach vier Teilen einer Superwaffe: Unglücklicherweise befinden sich diese in der Hand übler Schurken...

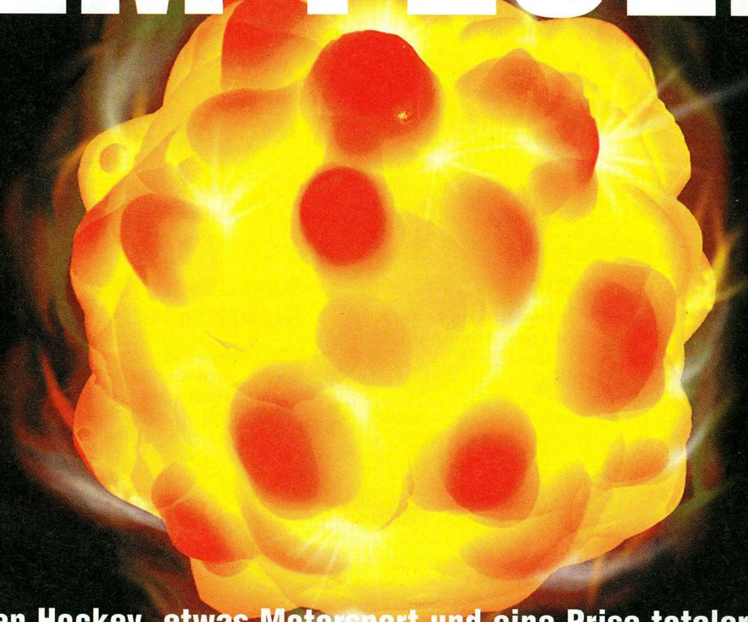
► Verteidigungsmissionen: Hier besteht Eure Aufgabe im Schutz lebenswichtiger Einheiten. Zum Beispiel gilt es, einen vollautomatischen Transporter auf einer vorgegebenen Route vor den Attacken feindlicher Plünderer zu bewahren.

► Vernichtungsmissionen : Eine Serie genau definierter Einsatzziele ist zu vernichten, erst dann gewährt Euch das "Forsaken"-Kontrollsystem den Zutritt in den nächsten Abschnitt. Entweder, Ihr verfolgt flüchtige Banditen, oder Ihr attackiert eine schwer verteidigte Festung.

► Säuberungseinsätze: Der Shoot'em-Up-Modus von "Forsaken": Taucht alles, was sich bewegt, in ein Meer aus Laserblitzen, Energiebündeln und Raketen. Sobald ein Tunnelsystem frei von lebenden Feinden ist, versucht Ihr Euch an einer der...

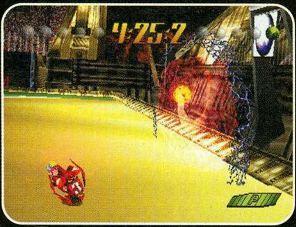
► Boss-Missionen: Fünf üble Mecha-Killer im Maxi-Format hat die Erdregierung in den Stollen hinterlassen, und jeder donnert Euch ein Feuerwerk aus Raketen und Stahl entgegen. Vom agilen Anime-Stil-Roboter "Maldroid" über den angriffslustigen Ladepanzer "Man Mek" bis hin zu wehrhaften Verteidigungskomplexen ("Battle Base").

SPIEL MIT DEM FEUER!



Ein bißchen Hockey, etwas Motorsport und eine Prise totaler Wahnsinn.





Ballblazer Champions katapultiert Sie in eine atemberaubende Zukunft, in der Ihr ganzer Einsatz gefordert ist. Die Konkurrenz erscheint übermächtig. Also, springen Sie in Ihr Rotofoil, schnappen Sie sich den Plasmaball und befördern Sie ihn in das gegnerische Tor. So EINFACH kann Siegen sein!

Noch nie war Sport schöner!

BALL BLAZER™ CHAMPIONS

COMING SOON!



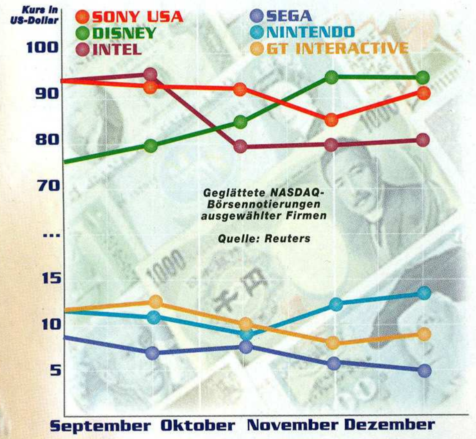
PlayStation

LUCAS Arts™

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

Manufactured and distributed by FUNSOFT.

Wie stehen die Aktien?



TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 / - **Tomb Raider 2** — Eidos
Abonniert auf den ersten Platz: Lara klettert graziös auf die Spitze des Berghügels... und der Verkaufshitparaden!

2 / - **Resident Evil DC** — Capcom
Diese Zombies sind einfach nicht zu stoppen... kaum ballert man den ersten Untoten-Trupp aus den Top 5, rückt das DC-Rudel nach!

3 / - **C&C 2: Red Alert** — Virgin
Eine hochklassige PC-Umsetzung auf Konsole: Da lacht der Echtzeit-General – und radiert nebenbei per Mausklick den feindlichen Stoßtrupp aus!

4 / 1 **Final Fantasy 7** — Squaresoft
Das "FF"-Experiment: Die großangelegte Rollenspiel-Offensive hat sich sowohl für Sony als auch für Genre-Fans ausgezahlt.

5 / - **FIFA '98** — Electronic Arts
Keine Zeit für die WM-Auslosung im Fernsehen: Erst mal muß sich der 32-Bit-Coach für die EA-Videospiel-WM qualifizieren.

Sega startet mit Fujitsu Online-Rollenspiel

Zwei Pioniere der interaktiven Unterhaltung haben zu einem gemeinsamen Projekt zusammengefunden.

Das Saturn-exklusive Online-Rollenspiel "Dragon´s Dream" (Start: 20. Dezember) wurde von beiden Firmen gemeinsam entwickelt und läuft über den japanischen Provider "Nifty-Serve", der auch Fujitsus "Habitat" vertrieb. Chats, eMails und BBS erlauben die zwanglose Kommunikation zwischen den Spielern, die in einer Fantasy-Welt nach Schätzen suchen und Monster jagen.

Momentan benötigen Spieler neben einer Saturn-Konsole auch das NetLink-Paket von Sega. Die Software ist kostenlos, zusätzlich zur monatlichen Grundgebühr von umgerechnet knapp zehn Mark zahlt der Spieler jede Minute rund 14 Pfennige.

Ab 1998 soll auch eine PC-Variante von "Dragon´s Dream" in Japan online gehen.

Während Sega in Japan mit dem Internet experimentiert und in den USA unter dem "Heat"-Logo mit Kesmai, id, GT und Red Orb kooperiert, wird der glücklose Sega-Channel abgeschaltet: Das 1994 gestartete Joint-Venture zwischen Sega, dem Medienkonzern Time Warner und dem Kabelgiganten TCI konnte bei einer theoretischen Reichweite von 20 Millionen Haushalten nur 150.000 Abonnenten gewinnen.

Gewinneinbußen bei Ascii

Der japanische Software-, Hardware- und Zeitschriften-Publisher Ascii verzeichnet einen Gewinn-Rückgang von 22 Prozent

Die japanische Geschäftsführung machte dafür das schwache Zeitschriftengeschäft und die geringen Umsätze der PC-Abteilung verantwortlich.

Aufgrund der überraschend starken Abverkäufe von Playstation-Software hat sich der Umsatz dieses Bereichs im gleichen Zeitraum dagegen um 18 Prozent erhöht.

Neben Playstation-Software (Tests zum Adventure-Grusical "Clock Tower" sowie der rüden Autoschlacht "Felony 11-79" findet Ihr in dieser Ausgabe) und diversem Zubehör (Teile des Hardware-Sortiments sind als "Specialized Joystick" und "Ascii-Pad" im Vertrieb von Sony Deutschland) entwickelt und vermarktet Ascii zukünftig auch Spiele für das Nintendo 64.

NEWS

Surround-Sound und Schulter-Vibrationen

Mit Audio-Zubehör von Sennheiser und Sony verbessert Ihr die Soundqualität Eurer Lieblingsspiele.

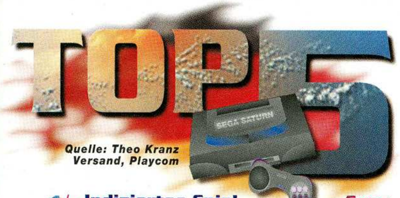
Im unscheinbaren "Lucas" von Sennheiser steckt ein Surround-Verstärker, der im Zusammenspiel mit einem (nicht enthaltenen) HiFi-Kopfhörer für ein Sounderlebnis wie im Kino sorgen soll. Egal, ob das Tonsignal von einer Konsole oder aus dem Stereo-Videorecorder stammt: Mit Hilfe der eingebauten Testfunktion paßt Ihr das simulierte Lautsprecher-Quintett Eurem individuelllen Gehör an, außerdem kann die Sitzposition im virtuellen Raum variiert werden. Eine weitere Person darf durch den zweiten Kopfhörerausgang das eingestellte Klangbild mithören.



Der MAN!AC-Testeindruck war durchwachsen: Nur bei wenigen Spiele-Effekten läßt sich ein Unterschied zum normalen Stereoton heraushören. Allerdings klingt das Surround-Signal des "Lucas" bei Spielfilmen deutlich plastischer als der herkömmliche Stereo-Sound: Besonders für Filmfans ist das 500 Mark teure Zubehör empfehlenswert.

Mit den Schulterboxen SRS-GS70 von Sony hört Ihr hautnah mit: Das Lautsprecher-Duo hängt Ihr Euch um den Hals und schließt es via Cinch- oder Klinkenstecker direkt an Konsole, TV-Gerät oder HiFi-Anlage an. Während die Stereo-Effekte ordentlich klingen und Ihr bei Bässen sogar dezente Vibrationen spürt, mäkeln die MAN!AC-Audiophilen über die geringe Dynamik der Boxen: Schon bei gehobener Zimmerlautstärke werkeln die Mini-Lautsprecher an der Watt-Grenze, wuchtige Explosionen und Bässe lassen die Membran hörbar flattern. Die Schulterboxen schlagen mit ca. 200 Mark zu Buche, auch diese sind im Fachhandel erhältlich.





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **Indiziertes Spiel** — **Sega**
Alienschlacht, nur für Erwachsene: Volljährige Ego-Baller schlagen die Invasion der Weltraumschweine zurück.

2 /- **Indiziertes Spiel** — **Sega**
3D-Spiel aus dem PC-Lager: Wehrt Angriffe von furchteinflößenden Polygon-Kriegern aus einer fremden Dimension ab.

3 /1 **Sega Touring Car** — **Sega**
Die haarige Steuerung tut der Tourenwagen-Beliebtheit keinen Abbruch: Stundenlange Übung ist hier Grundvoraussetzung für den Erfolg!

4 /3 **Worldwide Soccer '98** — **Sega**
Abwärtstrend beim 32-Bit-Fußball-Fest: Wird Segas' nächster Kick bereits auf der neuen Konsole angepfiffen?

5 /4 **Resident Evil** — **Capcom**
Zombies belagern die 32-Bit-Hitparade... Seid Ihr furchtsam, meidet besser sämtliche Zufahrtstraßen nach Raccoon City!

Sony-Originalzubehör in neuem Outfit

Trotz farbigem Zubehör-Zuwachs bleibt die Playstation-Konsole weiterhin grau.

Sowohl die Original-Playstation-Pads, als auch die Original-Memory-Cards sind jetzt in neuen Farben zu haben. Während die Pads auch in Schwarz und Weiß aufgelegt wurden, gewähren die transparenten Speicherkarten einen Einblick ins "Flash"-Innenleben. Diese Transparenz-Cards gibt es in den Farben rot und grün sowie in einer Klarsicht-Variante.
Mit Preisen von je 40 Mark ist das farbige Zubehör nicht teurer als die graue Standard-Versionen.







Sony-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland verlost MAN!AC fünf Pads zusammen mit je einer Memory-Karte. Um zu gewinnen, beantwortet einfach die Frage und schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Cybermedia Verlag
Kennwort: Sony-Verlosung
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Woran erkennt Ihr Original-Playstation-Zubehör?

A) An der speziellen Farbe
B) An der Bezeichnung "... for Playstation"
C) Am schwarzen Playstation-Logo

Einsendeschluß ist der 23.2.98

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Phoenix: Geschichte des Videospiels, zweite Auflage

Eine neue Revision der ultimativen Spiele-Bibel klärt Euch über die Urväter von Nintendo 64 und Playstation auf

Unter dem Titel "Phoenix: The Fall and Rise of Video Games" veröffentlichte der amerikanische Konsolen-Fan Leonard Herman 1994 eine Chronologie des Videospielhobbys. Vor wenigen Wochen lieferte Herman die aktualisierte und verbesserte zweite Auflage seines Buches aus: Von den Anfängen mit primitiven Paddle'n'Pong-Konsolen, über Hardware von Atari, CBS und Nintendo bis hinein ins 64-Bit-Zeitalter führt Euch Herman durch über 20 Jahre Videospielgeschichte. Kein Konsolen-Exot oder noch so ausgefallenes Zubehör entging seinem Blick, jeder wichtige Rechtsstreit zwischen Atari, Nintendo & Co. wird in "Phoenix" kurz skizziert. "Phoenix" ist eine pedantische Aufzählung aller Entwicklungen, die Euch auch die wirtschaftlichen, marketingtechnischen und juristischen Zusammenhänge erklärt. Lediglich der Mensch kommt bei Herman etwas zu kurz: Von einigen prominenten Ausnahmen abgesehen, spielen Designer und Programmierer in "Phoenix" kaum eine Rolle.
Der Preis ist heiß: Lediglich 20 US-Dollar kostet das gut 300 Seiten starke, englischsprachige Buch, dazu zahlen deutsche Käufer weitere sechs Dollar für den Air-Mail-Versand.
Mit einen auf US-Dollars ausgestellten Scheck bestellt Ihr direkt bei:



Rolenta Press
PO Box 3814
Union, NJ 07083-1891

oder schreibt Herman einfach eine eMail unter der Adresse **rolenta@aol.com.**

Ehemalige Square-Leute unterstützen N64

Das neuformierte "Crave Entertainment"-Team arbeitet bereits an Modul-Futter.

Vor wenigen Wochen haben sich die ehemaligen Kreativen und Manager der amerikanischen Squaresoft-Niederlassung zu einem neuen Softwarehaus zusammengeschlossen. Geschäftsführer des in Seattle ansässigen, unabhängigen Spieleentwicklers ist der ehemalige Chef von Squaresoft in Los Angeles. Über die geplanten Projekte von Crave wurde bislang kaum etwas bekannt. Sicher scheint nur die Zielplattform (Nintendo 64) und das bevorzugte Genre: Laut Crave-Manager Mark Burke konzentriert sich die Firma auf Rollenspiele.

Gametek macht dicht

Der US-Publisher und N64-Lizenznehmer Gametek meldet nach einer Serie von Mißerfolgen Konkurs an.

Ein schnelles "Aus" ist selten im von Fusionen und Übernahmen geprägten Videospiel-Business, für Insider kommt der Gametek-Bankrott jedoch nicht überraschend. Die Firma, die bereits mit "Elite 2" für den Amiga eine Publishing-Katastrophe auslöste und eine ganze Reihe potentieller Distributoren zur Verzweiflung trieb, hatte trotz fast zehnjähriger Aktivität keinen einzigen Hit produziert. Lediglich in den USA liefen Gameshow-Umsetzungen (z.B. "Jeopardy") ordentlich. Vor dem Konkurs wurden die Rechte der N64-Spiele "Wheel of Fortune" und "Jeopardy" an Take 2 verkauft.



Glücksrad auf dem N64: "Wheel of Fortune" erschien vor wenigen Wochen in den USA.

COMING SOON

Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

	JANUAR			
	TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
TOP	Wipeout 2097 (Platinum)	Psygnosis	PS	Rennspiel
	Nightmare Creatures	Sony	PS	Action/Beat'em-Up
	Ridge Racer Rev. (Platinum)	Namco	PS	Rennspiel
	Broken Helix dt.	Konami	PS	Action/Adventure
TOP	Fighting Force	Sega/ Eidos	SA	Beat'em-Up
	NHL Allstar Hockey '98	Sega	SA	Sportspiel
	Steep Slope Sliders	Sega	SA	Sportspiel
	NHL '98	Electronic Arts	SA	Sportspiel
	Cruisn' USA	Nintendo	N64	Rennspiel
	Bloody Roar	Hudson	PS	Beat'em-Up
	Soviet Stike (Platinum)	Electronic Arts	PS	Action
	Ayrton Senna Kart Duel 2	Laguna	PS	Rennspiel
	Clock Tower	ASCII	PS	Action-Adventure
	Fighter's Destiny	Ocean	N64	Beat'em-Up
	NBA in the Zone '98	Konami	N64	Sportspiel
	SF Rush Extreme Racing	Midway	PS	Rennspiel
	Riven	Acclaim	PS	Adventure
	FEBRUAR			
	TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
	Bushido Blade	Square	PS	Beat'em-Up
	Destruction Derby 2 (Platinum)	Psygnosis	PS	Rennspiel
	Super Pang Collection	Capcom	PS	Geschicklichkeit
TOP	Winter Heat	Sega	SA	Sportspiel
	Skull Monkeys	Electronic Arts	PS	Jump'n'Run
	Steel Reign	Sony	PS	Action
TOP	Pro Pinball – Timeshock	Empire	PS	Flipper-Simulation
	Midnight Run	Konami	PS	Rennspiel
	Mega Man 8	Capcom	PS	Jump'n-Run
	Dodge'em Arena	Acclaim	PS	Sportspiel
	NHL Breakaway '98	Acclaim	N64	Sportspiel
	Virtual Chess 64	Titus	N64	Schachspiel
	Yoshi's Story	Nintendo	N64	Jump'n'Run
	Snowboardkids	Atlus	N64	Sportspiel
	Breath of Fire 3	Capcom	PS	Rollenspiel
	Heavy Gear	Activision	PS	Action
	Resident Evil 2	Capcom	PS	Action-Adventure

Super Nintendo: Auch 1998 noch neue Spiele

Mit der Disney-Lizenz "Timon und Pumbaa" liefert Nintendo eine amerikanische Neuheit exklusiv für den 16-Bitter aus.

Der Disney-Weihnachtsfilm von 1995 war so erfolgreich, daß sich die Hauptdarsteller bald danach in einer eigenen TV-Serie tummeln: Timon und Pumbaa, zwei tierische Helden aus dem "König der Löwen" erleben ihre Serien-Abenteuer wöchentlich im Fernsehen.

Im Auftrag von Disney hat der US-Publisher THQ ein Super-Nintendo-Abenteuer um die beiden Helden inszeniert: Das farbenprächtige Geschicklichkeitsspiel ist wohl eine der letzten Super-NES-Exklusiv-Entwicklungen und wird von Nintendo ab sofort für knapp 80 Mark angeboten.



Trouble im Dschungel: THQ setzt "Timon und Pumbaa" für das Super Nintendo um.

Hab' Acht: Acclaim-Module für das Nintendo 64

Acht für 1998 angekündigte Spiele machen Acclaim zum größten Fremdhersteller für das Nintendo 64.

Die Umsetzung des Eishockey-Hits "NHL Breakaway '98" wird mehr Wert auf Simulationsaspekte legen als das 32-Bit-Original. Weitere Titel der Acclaim-Sports-Serie sind die realitätsnahe Wrestling-Schlacht "WWF Warzone", "All-Star-Baseball '98" und das von Fußball-Freunden heiß erwartete "Ultra Soccer", das durch hochauflösende Grafik Maßstäbe setzen könnte. Neben "Forsaken" freuen sich Nintendo-Fans auf das noch geheime "Wrecking Balls". Im Spätsommer steht mit "Turok 2" Acclaims wichtigstes N64-Spiel auf dem Zeitplan. Erst gegen Ende '98 soll der "Shadow Man" zeitgleich auf PC und N64 seine düstere 3D-Umwelt erkunden. Der Titel wird von Iguana in England betreut, eine 32-Bit-Version ist nicht geplant.

NEWS

Thrustmaster-Umbau für "Formel 1"-Junkies

Durch einen Umbau macht Ihr noble PC-Lenkräder Konsolen-kompatibel.

Die Analog-Sticks und Lenkräder des US-Herstellers Thrustmaster gelten seit Jahren als die besten Controller der Spielewelt. Wer auf Präzision und optimale Verarbeitung steht, hat jetzt die Möglichkeit, seine Konsole so umzubauen, daß Highend-Controller wie der "Formula T2" von Thrustmaster (rund 300 Mark) oder der "GP1" (siehe Bild) angestöpselt werden können. Der Umbau macht die PC-Hardware kompatibel für Saturn und Playstation. Da die Verarbeitung solcher Metall-Edel-Lenker beträchtlich besser ausfällt als bei den Kunststoff-Lenkrädern der Konsolenwelt, eignet sich die Umbau-Lösung vor allem für Hardcore-Rennspielfans. Kundige Bastler holen sich den Umbausatz (knapp 100 Mark) und löten selbst, auf Anfrage baut der Hersteller den Umrüstsatz für Euch ein. Informationen erhaltet Ihr direkt beim Hersteller:

Double You GmbH, Ahrensburger Straße 105, 22045 Hamburg, Tel.: 040/6571841.



TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **Goldeneye** — Rare
Die Lizenz zum Spielen: Trotz Import-Engpässen ist der Bond-Thriller das Action-Inferno des Jahres für Euer Nintendo 64.

2 /- **Diddy Kong Racing** — Rare
Unverschämt viel Spielspaß: Trotz dezent geklauter Spielidee macht Rare's Affenbande zurecht einen Spitzenplatz der Charts unsicher.

3 /1 **Extreme G** — Acclaim
...und noch'n Rennspiel: Statt auf bunten Comic-Inseln zu karteln, jagt Ihr hier über futuristisch-kalte Matallschienen und Schächte.

4 /2 **Bomberman 64** — Nintendo
Gänzlich neu inszeniertes Spiel um die schlitzäugigen Dynamit-Anarchisten: Hier überzeugt auch der Solo-Modus!

5 /3 **Lylat Wars** — Nintendo
Langsam, aber sicher fällt Fox aus der MAN!AC-Hitliste. Bond bleibt zwar am Boden, ballert das Raum-Epos aber klar auf Platz 5 zurück!

...“Heart of Darkness” wieder aufgetaucht! Erinnert Ihr Euch an das grafisch bombastische Action-Adventure “Heart of Darkness”, das Virgin vor knapp drei Jahren erstmals präsentierte und damit sogar Steven Spielberg lockte? Kurz nachdem das damalige Sega-Management verkündete, “Heart of Darkness” würde zuerst auf dem Saturn erscheinen, wurde es ruhig um das Wunderwerk. Jetzt scheint die Lizenzfrage geklärt: Der deutsche Distributor Laguna bringt “Heart of Darkness” im April für Playstation und PC (nicht jedoch für den Saturn) in den Handel.



NEWS

Mega Man Neo

Capcom für Playstation, ab Mai in Deutschland



Den Cops entgeht nichts: Nach Eurem Absturz auf der Insel rückt die Polizei an, um nach dem Rechten zu sehen.

PS Nach ungezählten 2D-Abenteuern wagt Mega Man den Schritt in die dritte Dimension: Nach dem Kampf mit einem Mech auf den Zinnen eines riesigen Stahlturms reist Mega Man per Luftschiff Richtung Heimat, doch eine Motorpanne zwingt ihn und seine Freundin zur Notlandung auf einer geheimnisvollen Insel. Den blauen Blechjüngling erwartet dort nicht nur eisernes Gehüpfe und wilde Schießereien, sondern eine Rätsel-gespickte Adventure-Welt mit Dörfern, Höhlen, Wäldern und Flüssen. Ihr blickt Mega Man über die Schulter, während Ihr mit flotten Schritten über Felsen hüpft, mit Passanten sprecht und sagenumwobene Kerker erforscht. Um versteckte Winkel zu erforschen, zoomt Ihr direkt hinter seinen Kopf und bewegt diesen mit dem Steuerkreuz. Auch hinter den Lenker eines 3D-Flitzers dürft Ihr Euch klemmen, die Inselpolizei behält Euch jedoch stets im Auge. Im Gespräch mit den Einwohnern erfahrt Ihr die Geschichte um die Insel und ihren Polizeistaat. Um nach Hause zu reisen, müßt Ihr Euch einigen gefährlichen Kampfrobotern zum Duell stellen.



David gegen Goliath: Mega Man fürchtet keinen Feind.

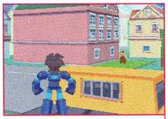


Eine Karte weist Euch auf der Insel den rechten Weg.

Beim Absturz geht leider Eure liebgewonnene Laserkanone verloren, auf der Insel wehrt Ihr Euch gegen Helm- und Propellermonster zunächst nur mit flotten Kick-Combos. Erst später findet Ihr Waffen und Rüstungsteile, die Ihr im Pause-Menü wechselt und so individuell an Situation und Gegner anpaßt. In versteckten Schatzkisten wartet außerdem Energie und Munition auf Euch. Verschlossene Türen und schwerbewachte Schalter stellen Euch vor Rätsel. Eine Übersichtskarte zeigt stets Eure Position, damit Ihr Euch in den Weiten der Wälder und Berge nicht verlauft.



Blond: Im neusten Abenteuer hat Mega Man eine Freundin!

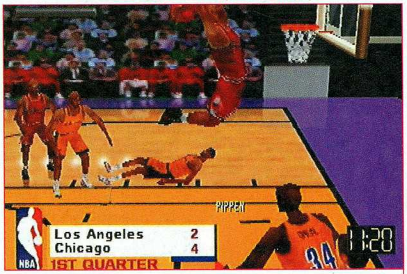


Auf einem Lastwagen unternehmt Ihr eine Stadtrundfahrt

Trotz des frühen Entwicklungsstadiums sah unsere Vorabversion vielversprechend aus: Statt vorgefertigter FMV-Schnipsel werden Handlungssequenzen ohne Übergang durch prächtige Animationen erzählt, Mega Man und seine Freunde bewegen den Mund, fuchteln mit den Armen und schneiden putzige Grimassen: Die zahlreichen Slapstick-einlagen sorgen für herzhafte Lacher. Vor "Mega Man Neo" kommt allerdings noch ein 2D-Abenteuer zu uns: "Mega Man 8".

NBA Basketball

Nintendo für Nintendo 64, ab Juli in Japan



NBA-Stars auf dem N64: Scott Pippen läßt die Gegner stehen (bzw. links liegen) und dunkt, daß der Korb wackelt.

N64 Nachschub für Nintendo-Sportler: Nach dem actionlastigen ”NBA Hangtime” aus den USA (Test in MAN!AC 8/97) und parallel zu Konamis ”NBA: In the Zone 98” programmiert Nintendo of Japan eine eigene, Simulations-orientierte Umsetzung der fetzigen Mannschaftssportart: ”NBA Basketball” lautet der Arbeitstitel. Im Bezug auf den Namen steht lediglich fest, daß das Nintendo-Sportspiel die offizielle NBA-Lizenz auch im endgültigen Titel tragen wird.



Nochmals Pippen: Hier dribbelt er vorsichtig an den Korb heran.

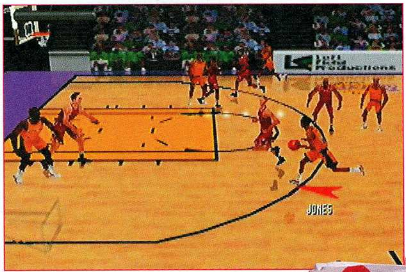
Auf der ”Space World 97” spielten wir die Vorabversion und konnten uns davon überzeugen, daß alle wichtigen Stars der US-Liga auf dem N64 antreten werden. Nintendo entnahm den realen Vorbildern Hautfarbe und Gesichtstextur, damit Ihr Euren Detlef Schrempf auch von Scott Pippen unterscheiden könnt. Zum Jahreswechsel galt ”NBA” als zu 50 Prozent fertiggestellt, doch schon damals dribbelten und dunkten die Basketball-Hühnen flüssig über's Parkett, auf dem sogar die Schatten und Spiegelungen in Echtzeit berechnet werden. Klar, daß vier Spieler gleichzeitig mitmischen und mehrere verschiedene Modi für Laune sorgen. In Japan lediglich angedeutet waren die unterschiedlichen Kameraperspektiven, an deren endgültiger Implementation Nintendo noch arbeitet. In Japan soll ”NBA Basketball” bereits im Juli ausgeliefert werden, so daß ein deutscher Herbst-Release wahrscheinlich ist – bestätigen konnte Nintendo Deutschland unsere Vermutung noch nicht.



Ob unterschiedliche Kameraperspektiven nur in der Wiederholung...



...oder auch im Spiel eingesetzt werden, ist noch nicht bekannt.



Je nach Spielzug zoomt die virtuelle NBA-Kamera – hier die Halbtotale.

Winter Heat

Sega für Saturn, ab Ende Februar in Deutschland



Eine der trickreichsten Sportarten: Langlauf fordert exakte Steuerung, Übersicht und Beachtung der Topographie (unten).



Skiflug digital: Nach schweißtreibendem Anlauf legt Ihr den Winkel fest und segelt ohne Steuermöglichkeit in's Tal.

Eben erst taucht Segas STV-Platine in den Spielhallen auf, und schon in wenigen Wochen jagt Ihr auch zuhause durch Schnee und Eis. "Winter Heat" setzt das grafisch beeindruckende Leichtathletik-Spektakel "Athlete Kings" mit elf pfiffigen Wintersportarten fort. Fans des ersten Teils fühlen sich sofort zuhause: Vorzeige-Blondschopf Karl Vain (Deutschland) zieht sich ebenso einen Thermo-Overall über wie der Japaner Joe Kudou und US-Multitalent Rick Blade. Jedem Sportler ist eine allgemeine Leistungsangabe zugeordnet. Schwede Johann Stensen beweist beim Langlauf Bärenkräfte, während der britische Neuzugang B.B. vor allem beim Skaten überzeugt. Bis zu vier Spieler nehmen per Multitap an der üppigen Winterparty teil. Neben gewohnt hektischem Knopfgetrommel (Hochgeschwindigkeitsabfahrt) steht diesmal das geübte Zusammenspiel von Tempo-, Action- und Steuerkreuzaktionen im Mittelpunkt: Beim Bobfahren und Rodeln (oben) ergänzt Ihr schnelles Button-Gedrücke beim Start mit gefühlvollem Zentrieren, während der rasanten 3D-Abfahrt und beim Eisschnellauf perfektioniert Ihr Steuer- und Geschwindigkeits-Funktionen zugleich.



Durch panisches Knopfdrücken beschleunigt, schwingt sich Euer Sportler mit der "Action"-Taste in den Rodel.

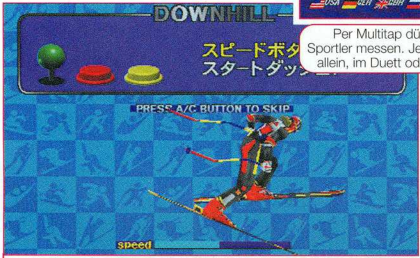


Superschnelle Jagd durch den Eiskanal: Jeder Kontakt mit der Bande kostet Euch einige Zehntelsekunden!

In unserer Vorversion begeisterte insbesondere der Langlauf: Auf einer kilometerlangen, isometrisch scrollenden Berg- und Talpiste dosiert Ihr den Stockeinsatz in Abhängigkeit vom Zustand des Kreislaufs. Berücksichtigt Ihr die am unteren Bildrand angezeigten Höhenverhältnisse, sind kraftvolle Spurts bergauf möglich, während der dringend notwendigen Erholungspause dagegen gleitet Ihr schwungvoll nach unten. Imposant die Perspektive beim alpinen Abfahrslauf mit Ski und Snowboard: Hautnah rast Ihr mit Eurem aerodynamisch eingehüllten Sportler gewundene Steilpisten hinab, lenkt frühzeitig ein, um den seitlichen Absperrungstafeln auszuweichen und hüpft geistesgegenwärtig über gefährliche Unebenheiten hinweg. Beim Trickski nehmt Ihr durch Stoppen einer pulsierenden Leiste genügend Schwung für mehrere kunstvolle Pirouetten mit, außerdem solltet Ihr bei der Landung möglichst aufrecht stehen.



Per Multitap dürfen sich bis zu vier Sportler messen. Je nach Disziplin spielt Ihr allein, im Duett oder zu viert gleichzeitig.



Vor jeder Disziplin wird Euch die Steuerung erläutert: Meist nutzt Ihr Tasten und Pad zugleich.

Die hohe Grafikauflösung von "Athlete Kings" erreicht "Winter Heat" nicht, trotzdem motivieren die anspruchsvollen 3D-Disziplinen dank herausfordernder Steuerung mehr als die simplen Aufgaben des Leichtathletik-Vorgängers. Beeindruckend sind erneut die originellen Animationen der Comic-Akteure: Wenn Narzist Karl sich routiniert feiern läßt und der coole Rick wie selbstverständlich den Weltrekord knackt, kommt Olympia-Stimmung auf. Spielt Ihr zu viert, stellt Ihr auf Wunsch sogar Eure eigene Olympiade zusammen und wählt aus den elf Disziplinen per Knopfdruck Euer aktuelles Pensum aus. *cb*





Wechselnde Perspektiven in Segas Winterolympiade: Beim Abfahrtslauf (links) jagt Ihr hinter dem Sportler ins Tal, Eislauf und Slalom steuert Ihr aus der Isometrik-Ansicht.

...Der Prophet und das eigene Land: Nach einer Verkaufsstatistik des japanischen Famitsu-Magazins wurden bis September in Japan nur 2,4 Millionen N64-Konsolen verkauft: Deutlich weniger als Saturn- (5,2 Mio.) oder Playstation- (8,6 Mio.) Grundgeräte. Anders die Zahlen für die USA und Europa: Dort führt die Playstation mit 11,4 Mio. Stück nur knapp vor dem N64, das in beiden Territorien zusammen 9 Mio. Käufer fand. Abgeschlagen landet der Saturn hier bei 2,9 Mio. Geräten.

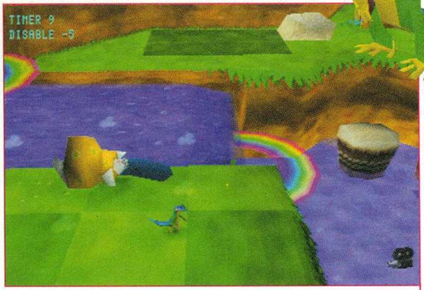


Gex 2 – Enter the Gecko

Crystal Dynamics für Playstation und Nintendo 64, ab März in Deutschland



Als Mini-Godzilla wütet Gex in einer amerikanischen Großstadt und zerschlägt mit seinem Schwanz sämtliche Hochhäuser



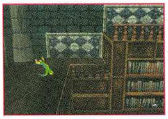
Idyllische Parklandschaft mit Regenbogen-Kulisse: Gex durchstreift völlig unterschiedliche Szenarien – mal bunt, mal düster.

PS Crystal Dynamics feilt an ihrem Firmen-Maskottchen: 1994 erschien mit "Gex" das erste Jump'n'Run fürs glücklose 3DO – ein nettes Spiel, aber kein aufregendes Highlight. Auch die späte Umsetzung für Playstation und Saturn hauchte dem schelmischen Reptil kein neues Spielspaß-Leben ein.

Die aktuelle Fortsetzung ist jedoch von anderem Kaliber: Schon auf der letzten E3-Messe konnte uns das 3D-Hüpfspiel mit dem Untertitel "Enter the Gecko" beeindrucken, nun durften wir auf eigene Faust die Levels erkunden. Dabei sprang uns sofort der traumhaft animierte Held ins Auge: Gex grinst frech in die Kamera, entpuppt sich in Spielpausen als facettenreicher Alleinunterhalter und verteilt mit seinem eisenharten Schwanz schlagende Argumente. Eine Handvoll Extras sorgen dafür, daß Gex zum neongrünen Designer-Reptil mutiert oder Feuerbälle schleudert. Dabei spurtet Gelegenheits-Zweibeiner Gex nicht nur auf normalen Flachebenen, sondern nutzt seine dezent verkümmerten Arme zum vierpfotigen Wandklettern. Seine haarsträubenden Abenteuer besteht Gex fast so cool wie Pierce Brosnan in seinem aktuellen 007-Streifen. Leider hat der tierische Held kein Karate-taugliches Mädel bei sich...

Um die 15 Levels stehen dem "Gex"-Fan bevor: Dabei spaziert Ihr nicht ausschließlich durch psychedelische Szenarien à la "Pandemonium 2", sondern erkundet auch putzige Wald- und Wiesen-Kulissen. Euer Auftrag, solltet Ihr in übernehmen, zieht Euch ins harte Business des Kabel-Fernsehens. Als Regierungs-Agent haltet Ihr Bösewicht Rez ab, als TV-Monopolist seinen schlechten Geschmack via Glasfaser-Netz zu verbreiten. Dazu zappt Ihr Euch in etliche TV-Programme – und schon seid Ihr mitten im Spiel.

Technisch hat "Gex 2" mit dem Vorgänger überhaupt nichts mehr gemein. Gex stapft durch eine flott zoomende und rotierende Polygon-Umgebung à la "Super Mario" oder "Croc". Die 3D-Optik muß sich keinesfalls hinter konkurrierenden Playstation-Spielen verstecken. Über 30 Spieldesigner, Programmierer und Grafiker tüfteln seit beinahe zwei Jahren an den Routinen, die jedes Technik-Schmankerl in Szene setzen – von Z-Buffering bis zu Echtzeit-Lichtquellen.





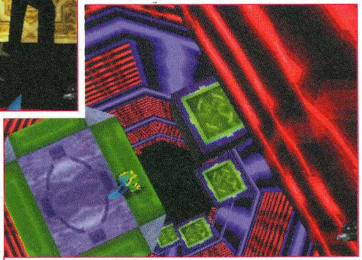


Die Zukunft des TV? Impressionen aus dem "Gex"-Kanal.

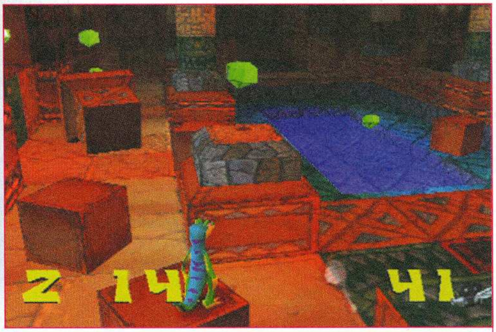
Via Joypad oder Analog-Stick spurtet Ihr elegant durch die Gegend – stets auf der Hut vor aggressiven Pflanzen, elektrisierenden Plattformen, tiefen Schächten und attackierenden Nebendarstellern. Ihr werdet von Zombies verfolgt, von Bärenfallen zerpflückt und begrüßt dezent verfremdete "Krieg der Sterne"-Helden. Die Szenarien orientieren sich an bekannten Fernseh- und Kino-Schauplätzen, u.a. mit Looney-Tunes-, NYPD-Blue-, Star-Wars- und Kung-Fu-Kulissen.

Crystal Dynamics legt allerdings Wert darauf, daß der Humor nicht zu kurz kommt. In den USA wird ein bekannter Stand-Up-Comedian für Sprachwitz sorgen und Gex mit kultigen Einzeilern beleben. Ob diese ins Deutsche übersetzt werden, steht noch nicht fest. Zur Zeit hat die Playstation-Version Vorrang; die geplante N64-Umsetzung wird vom US-Programmierteam Realtime in Angriff genommen, dürfte aber nicht vor Sommer erscheinen.





Während Gex ganz links oben einem Ninja-Obermotz gegenübersteht, blickt er oben in einen kilometertiefen Schacht mit Dutzenden von Plattformen.



In verschiedenen Bonus-Leveln giert Gex nach besonders leckeren Objekten, die freizügig in der Landschaft verstreut wurden.



...Sega entfacht Namenslotterie: Die angekündigte 64-Bit-Konsole des "Sonic"-Erfinders hieß zunächst "Black Belt", ehe sie auf "Dural" umgetauft wurde. Nun gab Sega den dritten Pseudo-Namen bekannt: "Katana" (Fachbegriff für ein japanisches Langschwert) soll der Kraftprotz (zumindest) in den nächsten Monaten heißen. Allerdings räumte Sega ein, daß die finale Entscheidung über den Namen noch nicht gefallen sei.

NEWS

N 64

PSX **Running Games** PC

New Generation of Entertainment

02232-35 80 1

http://www.running-games.com

Ihr Videospiele Versand

Playstation

Playstation Grundgerät	299,90	Final Fantasy 7	109,90
Playstation mit 2 Pads +Mem. Card	333,90	Formel 1' 97	99,90
Ace Combat 2	89,90	Formular Carts	99,90
Agent Armstrong	89,90	Frogger	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90	G-Police	109,90
Batman & Robin	89,90	Hercules	89,90
Broken Helix	99,90	Int. Superstar Soccer Pro	89,90
Bubble Bobble 2	79,90	Jurassic Park - Lost World	89,90
Bust a Move 3	69,90	Lucky Luke	89,90
Castlevania	89,90	Madden NFL' 98	89,90
Colony Wars	89,90	Magic the Gathering	89,90
Comm. & Conquer 2	99,90	MDK	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90	Mega Man 8	89,90
Crow City of Angels	89,90	Nuclear Strike	89,90
Deathtrap Dungeons	89,90	Pandemonium 2	89,90
Destruction Derby 2	99,90	Resident Evil Directors Cut	89,90
Discworld 2	99,90	Soul Blade	99,90
Explosive Racing	89,90	Streetfighter EX Plus	89,90
Fantastic 4	79,90	Time Crisis incl. Gun	139,90
Fighting Force	99,90	Tomb Raider 2	99,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90	Link Kabel	29,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90	Mad Catz Lenkrad	149,90
Joypad Sony	49,90	Predator Gun	69,90
Memory Card Sony	39,90	Analog Controller	59,90

Playstation Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

Multinorm Playstation 349,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

MDK mit Spieleberater



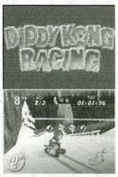
99,90

Running Joypad 24,90

Running Memory Card 29,90

3 Memory Cards 79,90

Bei Bestellungen ab 3 Spielen gibts ein tolles Minitelespiel mit verschiedenen Tetris Varianten **gratis** dazu



89,90

Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90	Lamborgini 64	139,90
Blast Corps	109,90	Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Bomber Man 64	89,90	Mario Kart 64	89,90
Clayfighter 63 1/3	149,90	Multi Racing Championship	139,90
Dark Rif	139,90	NBA Hang Time	129,90
Diddy Kong Racing	89,90	Pilot Wings 64	109,90
Extreme G	139,90	Star Wars	129,90
F1 Pole Position 64	139,90	Super Mario 64	89,90
G.A.S.P.	149,90	Top Gear Rally	139,90
Geomon	149,90	Turok DT/Uncut	139,90
Golden Eye 007	139,90	Wave Race 64	89,90
Hexen 64	139,90	Wayne Gretzky 3D Hockey	129,90
Int. Superstar Soccer 64	139,90	WCW Wrestling	149,90

Nintendo 64 Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Nintendo 64 Zubehör:

Multinorm Adapter	59,90
Controller	59,90
Controller Pak	39,90

Running Memory Card 24,90

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomeds Fluch 2	Resident Evil
MDK	Oddworld: Abe`s Odysse
Exhumed	Excalibur
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2
Legacy of Kain	Command & Conquer 2

14,80

Wir führen auch Spieleberater & Lösungshefte zu vielen anderen Spielen ! Einfach mal nachfragen !

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. DM 9,90 Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von drei Artikeln erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft - und Hardware sind jederzeit möglich.

N 64 PSX Running Games PC New Generation of Entertainment

Kölnstr. 73 - 50354 Hürth
Tel.: 02232-35801
Fax: Bitte Tel. erfragen

Internet - Homepage:
http://www.running-games.com

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !



Ist das... Die Zukunft des Videospiels?

Mit der Hardware- und Pocket-Monster-Offensive der "Space World '97" hat Nintendo die internationale Fan-Gemeinde irritiert. MAN!AC untersucht das japanische "Pokemon"-Phänomen und analysiert Trends und Zubehör des nächsten Jahrtausends.

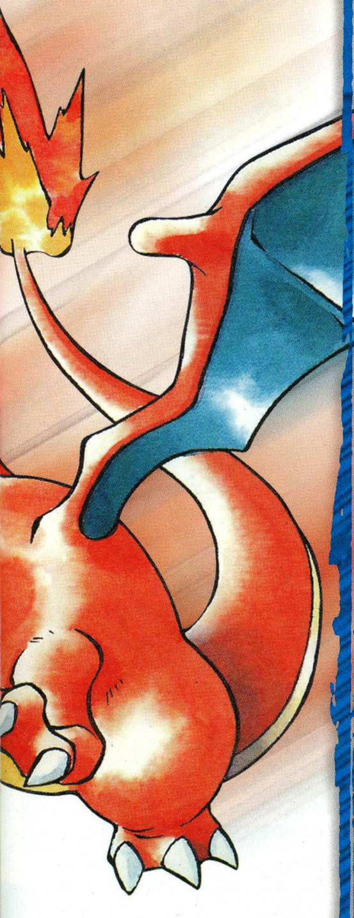


Glaubt man dem Nintendo-Präsidenten Hiroshi Yamauchi, wird sich das Videospielgeschäft bis zum Jahr 2.000 drastisch ändern – oder untergehen! Einmal pro Jahr, jeweils im November zur Eröffnung der Nintendo-Messe "Space World", resümiert der neben Bill Gates mächtigste Mann der Software-Branche die vergangenen Monate und blickt in die Zukunft. Was er vor wenigen Wochen in Tokyo den angereisten Insidern berichtete, war jedoch starker Tobak: Der kurze Lebenszyklus gegenwärtiger "TV Game"-Spiele treibe die Branche in den Ruin, die aktuelle Spielegeneration "werde den Markt zerstören", so Yamauchi wörtlich. Der Nintendo-Chef bezog die Kritik primär auf den japanischen Markt, nahm jedoch auch Europa und die USA nicht aus.



Das A bis Z der Technik-Hypes

Je gewagter die Ankündigung, desto unwahrscheinlicher die Realisierung: Während sich "bahnbrechende" Innovationen wie z.B. Segas "Activator" für das Mega Drive als lauwarme Gimmicks entpuppten, kam anderes Zubehör wie z.B. die 3D-Brille für Ataris Jaguar nie auf den Markt. Vom Sega Channel bis zum Virtual Boy: MAN!AC verrät, was von Hardware-Hypes zu erwarten ist und welche Überraschungen Sega, Sony und Nintendo in petto haben.







Nintendos Flirt mit alternativen Vertriebswegen führt zu komischen Super NES-Mutationen: Oben das "Satellaview"-Kombi auf der Space World '95, darunter eine Download-Station der Einzelhandelskette Lawson.

Downloads

Immer wenn Kabel- und TV-Giganten neuartige Action-Gefechte über's Netz versprechen, kommt am Ende nur ein simpler Download-Service dabei raus. Die amerikanische "GameLine" für das Atari VCS war der erste Versuch, Telefon- oder Kabelnetz für Videospiele zu nutzen. In Echtzeit mit anderen zu zocken erwies sich 1983 als technisch unmöglich, deshalb wurde die GameLine nur als alternativer Vertriebsweg genutzt. Auch Time Warners Millionen-Grab "Full Service Network" sollte Duelle ermöglichen; am Ende ist der Kabel-Feldest als purer Verkaufskanal verendet. Vor kurzem gab auch der "Sega Channel" auf – statt Echtzeit-Begegnungen der "Sonic"-Fans war es bis zuletzt beim bloßen Download-Versand von Spielen geblieben.
Nur Nintendo hat alle technischen Restriktionen von vorneherein akzeptiert. Neben dem "Satellaview", einem Satelliten-gestützten Spiele-Dienst, testet Nintendo in Japan bereits weitere Download-Konzepte: Über Automaten in jeder Zweigstelle der großen japanischen Gemischtwaren-Kette Lawson "zieht" sich der Spieler Software für sein Super Nintendo – mit diesem Vertriebsexperiment ist Nintendo näher an der Wirklichkeit, als alle anderen Hersteller. Denn Firmen, die nicht Satelliten oder öffentliche Automaten, sondern das Internet für Download-Verkäufe nutzen, wird auch die Einführung von eCash nicht viel bringen: Selbst wenn die Zahlungsfrage dank elektronischem Geld geklärt ist, ist der Zugang per Telefon und ISDN zu "dünn", um Downloads für den Spieler rentabel zu machen.

ERSTER EINSATZ IM VIDEOSPIEL: "Save the Whales" (GameLine, 1983) und andere VCS-Spiele via GameLine.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? *Ja, aber nur langfristig, denn die nötige Infrastruktur (Kabel- und Telefonnetz) steht nur zum Teil, auch Zahlungsmodalitäten sind noch nicht geklärt. Vor der Jahrtausendwende werden flächendeckende Spiele-Downloads in Europa nicht in Mode kommen.*

Force Feedback

Spiele, die zurückschlagen und ballern, möchte wohl kein Spieler wirklich, doch ein gewisses Feedback wünschen sich die Sega-, Sony- und Nintendo-Fans schon. Wie viele andere technologische Innovationen kommt auch das "Force Feedback" aus der Wissenschaft und wurde als erstes in den Spielhallen getestet. Nach Ataris "Hard Drivin´"-Rennspiel peppten nahezu alle Hersteller ihre 3D-Rasereien mit Schütteln, Rütteln oder gar hydraulischen Sesseln auf. Im Heimbereich steht das Force Feedback kurz vor dem Durchbruch. Hersteller wie Microsoft, CH und Thrustmaster haben Sticks und Lenkräder für 300 bis 1000 Mark im Programm, die von PC-Flugsimulationen und -Rennspielen unterstützt werden. Die Force-Feedback-Experimente im Konsolensektor sind weniger spektakulär: Nintendos "Rumble Pak" wird zwar mittlerweile von fast allen neuen Spielen unterstützt, bietet Euch aber nur ein bescheidenes taktiles Erlebnis. Ähnliches gilt für das Force-Feedback-Joypad von Sony - ein netter Gag, der gut zu Action-Spielen wie "Air Combat 2" paßt, den Konsolen-Spaß aber nicht gerade revolutioniert.



Microsoft baut die besten Force-Feedback-Joysticks – sie kosten fast soviel wie eine neue Konsole!



Sonys Analog-Pad wird in Japan bereits mit verbessertem Force-Feedback ausgeliefert, in Deutschland ist der Controller nur ohne dieses Feature erhältlich.

ERSTER EINSATZ IM VIDEOSPIEL: "Hard Drivin´" (Atari, 1989)

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? *Aufgrund der verwendeten Bauteile bleibt "echtes" Force Feedback (meist in Zusammenhang mit vollwertigen analogen Controllern) auch mittelfristig zu teuer für den Massenmarkt. Solange sich die entsprechenden Sticks nicht millionenfach verkaufen, werden kaum Spiele erscheinen, die Force Feedback voll nutzen. So bleibt´s auch in den nächsten Jahren bei Lowend-Lösungen à la "Rumble Pak".*

Motion Tracking





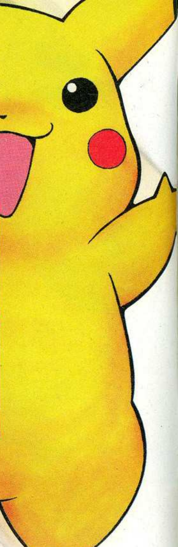
Highend-Installationen (oben) erlauben die flüssige Echtzeit-Animation virtueller Schauspieler und Moderatoren. Segas Low-End-Tracker "Activator" (Mega Drive) scheiterte jedoch auf dem Markt.

Der menschliche Körper als Joystick – was in in Wissenschaft, TV- und Trickfilm-Produktionen seit Jahren möglich ist, prophezeien viele Spieletheoretiker auch dem Konsolen-Hobby. Strenggenommen waren bereits das "Amiga Joyboard" für das Atari VCS und Bandais Fitness-Matte für das NES erste Motion-Tracking-Experimente für zuhause. Ein früher Versuch, nicht nur die Bein-, sondern auch andere Körperbewegungen des Spielers abzutasten und in Steuerkommandos umzuwandeln war Segas "Activator", ein achteckiger Kranz mit Lichtsensoren, in deren Mitte sich der Spieler bewegte. Die Billig-Lösung war ein Flop und hatte mit teuren Motion-Tracking-Installationen technisch nichts gemeinsam: In Wissenschaft und Produktion werden statt Lichtschranken akustische, magnetische oder mechanische Sensoren verwendet – teuer, aufwendig und fehleranfällig.

ERSTER EINSATZ IM VIDEOSPIEL: "Athletic World" (Bandai, 1986)

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? *Motion-Tracking in Echtzeit statt Stick, Pad und Lightgun? Das ist auch langfristig unwahrscheinlich, denn neben dem technischen Aufwand, eine Bewegung akkurat und in Echtzeit abzufragen, stört auch ein profanes Design-Problem die Zukunftsaussichten der Technologie: Welcher Spieler springt so ausdauernd wie Mario, Ryu und Crash Bandicoot, wer hat schon Lust, stundenlang auf der Stelle zu spurten oder sich übermenschliche Wrestling-Moves anzutrainieren?*

Zeit für Nintendo, eine neue Generation interaktiver Spielzeuge einzuführen: Wie bereits in MAN!AC 1/97 berichtet, nannte Yamauchi vier Schlüsselbegriffe für den Konsolenmarkt des nächsten Jahrtausends: Pflege, Training, Sammeln und Ergänzen. Um den Lebenszyklus eines Spiels von momentan drei Monaten auf zwölf und mehr zu erhöhen, müssen die Hersteller den "Pokemon"-Weg beschreiten: Die "Pocket Monster" (kurz: "Pokemon")-Rollenspiele haben sich besser verkauft als der erfolgreichste Mario-Titel und halten sich nach über einem Jahr noch immer in den Top Ten. Selbst für Nintendo ist das ein ungewöhnlicher Erfolg und wichtig für das Renommee der Firma in Japan, denn dort verkauft sich das N64 nur schleppend. Für deutsche Spieler schwer zu glauben, doch die brillanten N64-Modulspiele der Messe (siehe Previews) waren Yamauchi in seiner Rede kein Wort wert – für den Firmenpatriarchen sind Pokemon-Rollenspiele die Zukunft des Spiele-Software.



Quo vadis, Nintendo?

Mit "Pokemon" verband Nintendo Rollenspiel- und Tamagotchi-Elemente sowie Ideen aus dem amerikanischen "Magic the Gathering" und schuf damit den größten Erfolg seit Erfindung des Game Boys. Wie die "Pocket Monster" funktionieren verrät Euch Olli im Kasten unten – nur wenn man das unwiderstehliche Spielprinzip der Taschenmonster durchschaut, versteht man die zahlreichen anderen Nintendo-Innovationen der Space World 97:







Was treiben Eure Monster, wenn sie nicht als Kämpfer in der Arena stehen? Mit dem "Snap"-Programm begebt Ihr Euch auf Pokemon-Safari.



Das Plug'n Play-Prinzip sorgt für Kompatibilität zwischen N64 und Game Boy: Statt Rumble- oder Memory-Pack wird das "64GB" ins Joypad gesteckt.

1. 64GB Pak

Die Schnittstelle des N64 zum Game Boy: Strategie- und Rollenspiel-Daten können über dieses Modul vom Handheld auf die Wohnzimmer-Konsole übertragen werden. Seid Ihr unterwegs, randalieren Eure Taschenmonster auf dem Schwarz/Weiß-Display des Game Boy oder prügeln sich via Link mit den Wesen Eurer Kumpels. Zuhause steckt Ihr Eurer Game-Boy-Modul ins 64GB-Pak (und dieses wiederum in den N64-Controller) und entlaßt damit Eure Pocket Monster in farbige N64-Welten wie z.B....

2. Pokemon Stadium

Im 64DD-"Stadium" treffen sich die Pokemon-Kreaturen zu spektakulären Gefechten in 3D: Survival of the Fittest.





Pokemon Stadium: Möge der Stärkere gewinnen!





Auf dem Game Boy in Schwarz-Weiß geboren, toben sich die Pocketmonster bald im farbigen N64-"Stadium" aus.

3. Pokemon Snap

Mit der virtuellen Kamera auf Pokemon-Safari: Beobachtet Eure Dinos und Knuddelwesen beim Fressen und Spielen, Schlafen und Herumtanzen. Die witzigsten Szenen haltet Ihr im Schnappschuß fest. Dank 64DD und Memory Card könnt Ihr die Pokemon-Fotos archivieren und/oder weitergeben.

4. Pikatchu



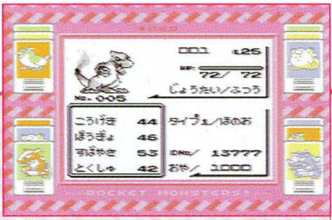
Ein herziges Wesen aus dem Pokemon-Kosmos ist der Star dieses Spiel-



Pocketmonster als 64-Bit-Tamagotchi: Über Mikro redet Ihr Eurem digitalen Haustier "Pikatchu" zu.

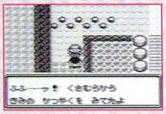
POKEMON

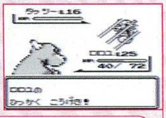
Kampf der Taschenmonster



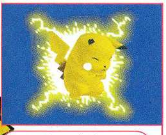
Grisu der Drache: Das Statusmenü zeigt Euch Eigenschaften und Aussehen der Monster.

1996 erblickte das erste "Pocket Monster" das Licht der Game-Boy-Welt, seitdem ist der Bestseller nicht mehr aus den Japan-Charts verschwunden: In der genialen Mischung aus Rollenspiel und Tamagotchi steuert Ihr einen Schuljungen, der auf der Suche nach den acht mächtigsten Obermotzen eine fiktive Welt durchstreift, Heiltränke kauft und gefährliche Missionen besteht. Erst im Kampf-Modus gibt "Pocket Monsters" seine Einzigartigkeit preis: Statt selbst in die Schlacht zu ziehen, schiebt Ihr bis zu sechs Hosentaschenmonster vor, die Ihr zu Spielbeginn und später an geheimen Stellen entdeckt. Am Anfang habt Ihr nur eine kleine Echse oder einen Goldfisch in der Tasche, die den Gegner im Kampf lediglich mit Fauchen und Hüpfern zum Lachen bringen. Mit zunehmender Kampferfahrung wachsen Eure Tierchen zu furchteinflößenden Drachen, Killervögeln und Raubfischen heran, die andere Monster mit Bissen, Prankenschlägen und Feueratem verscheuchen. Bis zu vier verschiedene Attacken beherrscht jedes Ungetüm, taktische Manöver verwirren Eure Gegner oder bannen sie in ein Kraftfeld. Die bevorzugten Angriffsvarianten entwickeln sich mit Eurem Schützling weiter. Dies macht sich nicht nur in in Kampf- und Schnelligkeitswerten bemerkbar. Mit der Entwicklungsstufe verändert sich auch das Aussehen. Interessant wird's mit einem zweiten Spieler: In jeder Stadt findet Ihr den "Poke"-Club, wo Ihr Eure Monster heilt und gegen die Schützlinge eines Freundes kämpft. Ist Euer Game Boy via Linkkabel mit dem Eures Kumpels verbunden, gewährt Euch ein Türsteher Einlaß ins Duell-Hinterzimmer. Dort plättet Ihr rundenweise die Ungeheuer Eures Freundes, eifriges Suchen nach Geheimmonstern macht sich bezahlt. Die vier "Pocket Monsters"-Spiele (blau, grün, rot und rosa) werden jetzt durch Gold- und Silber-Module ergänzt: Die Versionen unterscheiden sich lediglich durch ihre Monster und deren Fähigkeiten, alle Örtlichkeiten und Missionen sind identisch. So entsteht eine Unzahl an Kombinationen: Trefft Ihr in U-Bahn oder Schule einen anderen "Pocket Monster"-Streiter, steht Ihr völlig unbekannten Monsterrassen gegenüber. 150 wurden bisher in den Spielen entdeckt, eine weitere gab's als Exklusiv-Geschenk für alle Space-World-Besucher. *oe*





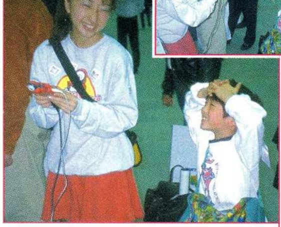
Kampf um den Meistertitel: In der Rollenspielwelt entdeckt Ihr acht gefährliche Monstersammler.



Japanische Spieler lieben ihre Pocketmonster – in den USA sollen modifizierte Versionen erscheinen.

programms: Mittels Mikro gebt Ihr Aufmunterungen und Befehle an Euren kleinen Freund weiter, der ähnlich wie Fujis "Fin Fin" ein eigenständiges Leben in paradiesischer Umwelt führt. Je nach Lebenssituation und Eurem Beistand kann Pikatchu grollen, lachen oder sich relaxed zurücklehnen – die Kids auf der "Space World 97" waren begeistert.





Der Hit bei Kids: Das Sofort-Erlebnis der neuen Game-Boy-Kamera entzückte auch ältere Handheld-Fans.

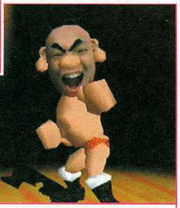
5. "Capture"-Modul Die Schnittstelle zwischen N64 (bzw. 64DD) und der Außenwelt: An die Cinch-Buchsen des "Capture"-Moduls können Kamera und Videorekorder angeschlossen werden, um Bilder und Animationen auf N64 und 64DD zu importieren. Zur Weiterverarbeitung nützt Ihr die...



Nintendos neues "Capture"-Modul verbindet N64 und 64DD mit handelsüblichem Video-Equipment.

6. "Mario Artist"-Serie...die momentan aus drei 64DD-Titeln besteht: Der "Polygon Maker" ist ein einfaches CAD-Programm, in dem Ihr Gebäude, Raumschiffe und andere 3D-Objekte konstruiert und bemalt. Der "Picture Maker" wirkt wie eine Mischung aus dem 16-Bit-"Mario Paint" und einem abgespeckten "Photoshop", ein Mal- und Bildbearbeitungsprogramm für Einsteiger und Kinder.





Ein "Talent Maker"-Held mit Digi-Gesichtstextur: Grafikdaten sind zwischen den einzelnen "Artist"-Programmen austauschbar.

Image-Capturing & -Synthese



Erster Schritt zur Image-Synthese: In Japan lieferte Sega bereits eine Digi-Cam aus.

Die Einbindung von Animationen und Fotos des Spielers in eine digitale Welt war bislang zu aufwendig für den Massenmarkt: Nur um das eigene Antlitz in einem Rollenspiel oder einer Pokersimulation zu sehen, würde sich kein Spiele-Fan einen Scanner oder Foto-Equipment kaufen. Erst mit dem Boom der digitalen Billig-Kameras kam einigen Herstellern die Idee, Spiele mit Foto-Schnittstelle zu schaffen. Zu diesem Zweck lieferte auch Sega vor gut einem Jahr eine digitale Kamera in Japan aus – Spiele, die Foto-Import und -Synthese unterstützen, erschienen bislang aber nicht. Dafür punktete Sega im Arcade-Bereich mit digitalen Fotos. Vor fast jeder japanischen Spielhalle findet Ihr Fotokabinen, deutschen Paßbild-Automaten ähnlich. In den "Foto Club"-Geräten, die mittlerweile auch von Atlus, Bandai und anderen Herstellern tausendfach installiert wurden, bestimmt Ihr den Hintergrund, setzt Euch ein Monster auf die Schulter oder eine Anime-Fee an die Seite. Nach zwei Minuten haltet Ihr das Resultat in der Hand, wahlweise als Abzug oder als Aufkleber in jeder Größe.



Für 500 Mark verkauft Koei Capture-Schnittstelle, Anwender-Software und Drucker für die Playstation.

Nintendos Kamera für den Game Boy basiert auf dieser erfolgreichen Sega-Idee, ist nur schwarz-weiß, dafür aber tragbar. Das beste aus beiden Welten möchte jetzt Koei vereinen: Am 4. Dezember lieferte der Strategiespiel-Experte und "Dynasty Warriors"-Macher ein Soft- und Hardware-Set für gut 500 Mark aus, das es jedem Playstation-Besitzer erlaubt, Briefe zu schreiben und zu gestalten sowie eigene Porträt-Fotos in Dokumente einzubinden oder als Aufkleber auszudrucken.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? ***Ja, denn dank dem Boom im Bereich der Digi-Fotografie und neuen Schnittstellen zwischen Video und Konsole wird bald Software auftauchen, die den Import eigener Bilder erlaubt. Das Problem "Wie lassen sich eigene Schnappschüsse vernünftig im Videospiel einsetzen?" schreckt Hersteller wie Nintendo, Koei und Sega nicht ab, hier kräftig zu forschen.***

Künstliche Leben

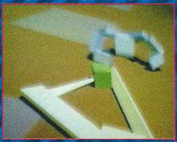


Von echten Fischen nicht zu unterscheiden: Hinter diesem virtuellen Aquarium steckt ein Laser-Disc-Spieler.

Als Ersatz für die geplatzten Träume von der Künstlichen Intelligenz (KI) schlich sich der Begriff vom "Künstlichen Leben" in die Computer-Wissenschaften ein. Mit etwas Verzögerung hat auch die Spieleindustrie die neue Disziplin adaptiert und versucht, autonome Wesen in ihre Software einzubauen. Für Aufsehen sorgten Milleniums "Creatures" – die Hype-Welle um die digitalen Wuschel-Lebewesen schlug vor einem Jahr so hoch, daß sich die Firma reflexartig in "CyberLife" unbenannte (und prompt von Sony übernommen wurde). Fujis ambitioniertes "Fin Fin"-Projekt (Delphin und Spracheingabe) hat mit herzigem Augenaufschlag inzwischen auch das Licht des Massenmarkts erblickt, konnte Mario, Lara oder Crash Bandicoot aber nicht in die Software-Top-Ten-Folgen. Trotzdem bleibt das "Künstliche Leben" ein Thema für die Zukunft, denn eine emotionale Bindung zwischen Spieler und Bildschirmheld wünschen sich die Programmierer seit "Ms. Pac-Man" und "Leisure Suit Larry" – jetzt, wo die 3D-Darstellung fotorealistische Qualitäten entwickelt, fehlt einer Lara nur noch das eigene Köpfchen.

ERSTER EINSATZ IM COMPUTER-SPIEL: "Game of Life" (1970), "Little Computer People" (Activision, 1985)





Der amerikanische Computer-Wissenschaftler Karl Sims erschuf digitale Lebewesen, die (rechts) selbstständig um einen Würfel kämpfen. Schon zehn Jahre zuvor hatte David Crane seine (weit weniger intelligenten) "Little Computer People" (links) erschaffen.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? ***Künstliches Leben zum Selbstzweck wird den Spieler auch im Jahr 2.000 kaum jucken, in Verbindung mit anderen Technologien (Portabilität, Spracheingabe, Vernetzung) oder als Würze eines Rollenspiels hat das Thema aber eine große Zukunft. Auf teure Hardware können die digitalen Lebewesen verzichten, gefragt sind vielmehr schlaue Algorithmen. Einer der erklärten Fans des künstlichen Lebens ist "Abe´s Odyssee"-Schöpfer Lorne Lanning: "Spielehelden werden sich zu individuellen Persönlichkeiten entwickeln. Fortschritte in der Charakter-Kommunikation, -Intelligenz, und -Aufmerksamkeit werden den Spielspaß auf ein neues Niveau heben. Der Held wird sich, wenn ordentlich entwickelt, geradezu ins Bewußtsein des Spielers saugen!"***





Die strenge Gesetzesgrundlage verhindert den Durchbruch pornographischer Inhalte in Europa. In Japan sind Sex-Adventures (hier von Elf) das beliebteste Spielgenre.

Pornographie

Sanfte Erotik und harte Pornographie waren die Triebfeder hinter vielen Darstellungsarten und Medien, unterliegen aber seit jeher – egal ob als Film, Comic oder Text – harte Verbote und Restriktionen. In den USA haben sich pornographische Spiele deshalb nur als Nischenprodukt etabliert, ernsthafte Spieler können den primitiven, meist billig produzierten FMV-Machwerken kaum etwas abgewinnen. Anders in Japan, wo frühe US-Werke (wie das 80er-Jahre-Adventure "Softporn") tiefen Eindruck hinterließen und eine ganze Industrie ins Leben riefen. Heute sind fast die Hälfte aller in Japan erhältlichen PC-Spiele pornographischer Natur, vielfach aufwendige Adventures und Rollenspiele, die in entschärfter Form auch für Segas Saturn oder die Sony Playstation umgesetzt werden. Während in Deutschland harmlose PC-Zoten wie "Wet" gelegentliche Verkaufserfolge erzielen, werden in Japan harte Sexdarstellungen tausendfach an den Mann gebracht. Mit der Technologie entwickelt sich auch das Sex-Genre weiter: Nach einem kurzen Hoch der FMV-Experimente tauchen seit 1996 die ersten 3D-gerenderten Sexabenteuer auf.

ERSTER EINSATZ IM VIDEOSPIEL: "Softporn" (1981), "Custer´s Revenge" (Mystique, 1983), "Lolita Syndrom" (Enix, 1983)

HAT DAS GENRE EINE ZUKUNFT? ***Mittelfristig werden sich erotische Spiele auch in Europa etablieren, denn wie bereits in Kino und TV weichen Moralvorstellungen, Tabus und Verbote langsam, aber beharrlich auf. Verschiedene Betreiber des Digitalen Fernsehens, aber auch Verlage (wie z.B. Taschen) testen momentan, wie weit man in Deutschland unzensiert gehen kann – vor allem das millionenschwere Engagement der TV-Majors dürfte die Rechtslage in den nächsten Jahren verändern. Wird nackte Haut auf Druck des Fernsehens zunehmend gesellschaftsfähig, wagen sich auch Spieledesigner an die brisante Thematik – und machen wie in Japan mit hochwertigen "Ab 18"-Produkten Kasse.***

Raumklang

Dolby-Surround und Dolby-Digital (AC-3), Spatializer und Q-Sound: Ob Hardware-basiert (Ihr braucht Spezial-Verstärker und fünf Boxen) oder durch die Software simuliert (über ein normales Stereo-Boxenpaar), ist Raumklang ein Thema, das Videospielhersteller beschäftigt. Angefangen bei einigen Super-NES- und Neo-Geo-Spielen bis zu modernen Playstation-Großproduktionen (z.B. "V-Rally" und "G-Police") unterstützen

ERSTER EINSATZ IM VIDEOSPIEL: "Probotector" (Konami, 1990), "Dynasty Wars" (Capcom, 1991)



Der Spieleheld oben links entstand im "Talent-Maker", sein T-Shirt im "Picture Maker". Rechts seht Ihr zwei Arbeitsschritte des "Polygon Maker".



Für präzises Konstruieren & Malen mit der "Mario Artist"-Serie ist die N64-Maus unerläßlich.

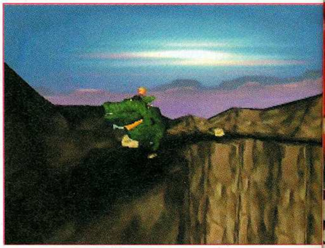
Mit dem "Talent Maker" wiederum erschafft Ihr virtuelle Stars – auf Wunsch auch mit Eurer eigenen Gesichtstextur. Die Digi-Helden können weitergegeben oder in Geschicklichkeitsspielen eingesetzt werden. Eine Maus als Zubehör ist für den N64-Künstler unerläßlich und wird von Nintendo selbst in wenigen Wochen in Japan veröffentlicht.

7. Pocket-Kamera und -Printer

Wie´s mit dem Konsolen-Hobby weitergeht, demonstriert Nintendo anhand des Game Boy: Für je rund 70 Mark stöpselt Ihr Schwarz/Weiß-Kamera und -Drucker an Euer Handheld: Mittels einfacher Bildbearbeitungsprogramme könnt Ihr eigene Aufnahmen in Echtzeit manipulieren, ausdrucken oder via Link an einen Kumpel schicken. Wir MAN!ACs sind beeindruckt.



Handlich und preiswert: Kamera und Drucker für den Game Boy.



Wie das "Mario"-Jump'n'Run und das geplante Action-Adventure "Zelda" lockt Euch auch...

Auch Rollenspiele mit ihren historischen, geographischen und sozialen Daten sowie austauschbaren Heldencharakteren profitieren von Speichermedien wie Festplatte, Wechselplatte oder 64DD. Laut Yamauchi und Miyamoto sind fehlende Rollenspiele einer der beiden Gründe für den Mißerfolg des N64 in Japan. Da der alte RGP-Kumpan Square momentan nicht für Nintendo entwickelt, tritt der Marktführer die Flucht nach vorne an: N64-Rollenspiele werden vorerst von Nintendo selbst oder einem engen Partner programmiert. Und da man gerade dabei ist, soll das Genre umgekrempelt und neu erfunden werden. Das 64DD soll nicht nur den für ein Rollenspiel benötigten Speicherplatz stellen (3 CDs für "Final Fantasy 7"),

Software für das 64DD



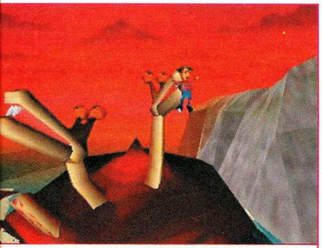
Entgegen früherer Ankündigungen will Nintendo das 64DD (bzw. "N64 Disk") nicht als normales Spielespeichermedium nutzen, sondern mit dem beschreibbaren Massenspeicher eine neue Art von Videospielen erfinden. Komplexe Wesen und Welten, die sich optisch und in Dutzenden von Eigenschaften (sprich: Parametern) ändern, können gespeichert, archiviert oder getauscht werden. Neben "Pocket Monster", "Tamagotchi" und Malprogrammen weist vor allem der amerikanische Klassiker "Sim City" den Nintendo-Designern den Weg. Dieses Spiel (siehe auch Preview auf Seite 22) definierte schon Ende der 80er-Jahre den Begriff des "Digital Toy" im Kontrast zum normalen Computer: In das "Sim City"-Großstadtleben greift Ihr ein, ohne es "gewinnen" zu können.



Enttäuschung auf den ersten Blick: Dem kruden Video-Demo zum "Mario RPG" war noch nicht zu entnehmen, mit welchen neuen Ideen Nintendo das Rollenspiel revolutionieren will.

Zukunftsträchtig? Spiele und Anwendungen für das 64DD

TITEL	GENRE	RELEASE	ANMERKUNG
Derby Stallion	Strategie-Simulation	nicht bekannt	Rennpferdzucht und -handel: Der Japan-Hit (u.a. für Playstation und Saturn erhältlich) wird für das N64 komplett überarbeitet
F-Zero DD	Rennspiel	nicht bekannt	Kommt entweder als eigenständiges Spiel oder als Addon-Disk für "F Zero X"
Mario Artist	Anwender-Software	Juni/Juli	Dreiteilige "Maker"-Serie (siehe Text) im Zusammenspiel mit dem "Capture"-Modul.
Mario RPG 2	Rollenspiel	nicht bekannt	Wird nicht von Square entwickelt und lief in Tokyo nur als Demo auf Video.
Mother 3	Rollenspiel	nicht bekannt	Lief in Tokyo nur als Demo, hierzulande ist der Vorgänger als "Earthbound" bekannt.
Pokemon Snap	Anwender-Software	nicht bekannt	Foto-Safari im Land der "Pocket Monster"; mit Exportfunktion
Pokemon Stadium	Rollenspiel-Addon	Juni	Duell der Taschenmonster: Farbige 3D-Arena für ehrgeizige Pokemon-Champs.
SimCity 64	Strategie-Simulation	nicht bekannt	3D-Remake des besten Manager-Spiels aller Zeiten.
SimCopter	Action-Simulation	nicht bekannt	Shigeru Miyamoto deutete eine Umsetzung dieses PC-3D-Action-Simulators an.
Zelda 2	Action-Adventure	nicht bekannt	Entweder eine eigenständige 64DD-Fortsetzung oder eine Erweiterungs-Disk zum Modul.



...das Rollenspiel "Mother" in eine frei begehbare 360°-Landschaft mit riesigen Polygon-Monstern.

sondern durch die Möglichkeit, Daten beliebig zu im- und exportieren, ein völlig neues Spielgefühl schaffen. Wie das genau funktioniert, darüber zerbrechen sich die Design-Profis um Shigeru Miyamoto und den "Pokemon"-Erfindern Herrn Ishihara und Herrn Tachedi gerade die Köpfe.

Das 16-Bit-"Mario RPG" wurde von Square entwickelt, doch die stehen bekanntlich nicht mehr zur Verfügung. Die hauseigene Fortsetzung wirkte als Demo auf dem "Space World"-Video noch erstaunlich primitiv, doch ist aufgrund des verwendeten Grafikstils die Einbindung eigener Bilder, Gesichtstexturen o.ä. vorstellbar. Auch die Anime-Umsetzung "Emperor of the Jungle" (alias "Kimba, der weiße Löwe"), die letztes Jahr noch als mächtiges 128-MBit-Modul angekündigt wurde, erscheint wahrscheinlich für das 64DD und enthält eventuell Tamagotchi- und "Pocket Monster"-Elemente. Wenn Nintendo seine Pläne konsequent verwirklicht, sind die Tage des gehorsamen 3D-Videospielhelden gezählt und unabhängige Charaktere und Wesen (mit eigenem Dickkopf, Wünschen und Zielen) tollen über Euren Bildschirm.

Die Vision des vielleicht wichtigsten Spieledesigners der 80er-Jahre würde damit Wirklichkeit: Nachdem David Crane die Welt mit 8-Bit-Bestsellern wie "Decathlon", "Pitfall" und "Ghostbusters" begeistert hatte, wagte er sich 1984 an eine neue Art des digitalen Spielzeugs: Sein "Little Computer People" war kommerziell kein Erfolg, emotional binden wollte sich kein Konsolen-Freak an den Stubenhocker im Computer. Vielleicht hätte Crane statt dem nüchternen Nerd ein herziges Tamagotchi oder ein heißes Mädel à la Croft digital beleben sollen... *wi*



Das erste N64-Rollenspiel: Die 64-Bit-Fortsetzung zu "Mother" (dt. "Earthbound") erscheint noch vor dem "Mario RPG 2".



Hochwertige Dolby-Digital-Verstärker wie der Yamaha DSP A-3090 benötigen fünf Lautsprecher und kosten über 2.000 Mark

eine Menge Spiele das sündteure Dolby-Surround-Equipment. Da die meisten Spieler solche Raumklang-Hardware (ab 800 Mark) aber nicht besitzen, ersannen US-Hersteller Raumklang-Verfahren, die ohne Spezial-Equipment auskommen: "Q-Sound" versteckt sich seit Konamis NES-"Probotector" in einer Handvoll 16- und 32-Bit-Spiele (u.a. von Capcom, Sony, Sega, EA und Interplay), bietet Euch aber ein kaum hörbar besseres Klangerlebnis. Ähnliches gilt für das neue, mit "Q-Sound"-konkurrierende "Spatializer"-Verfahren, das erstmals im Konami-Automaten "GTI Club" zum Einsatz kam. Spatializer erzeugt zwei zusätzliche "Phantom-Boxen" im Rücken des Hörers – und damit Raumklang ohne zusätzliche Hardware.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? ***Echter Raumklang (z.B. AC-3) bleibt auch in Zukunft ein Thema für die besserverdienende Minderheit. Denn im Vergleich zum konventionellen Hardware-Equipment sind die benötigten Decoder und Boxenbatterieren kaum verbreitet. Für die Software-basierten Raumklang-Verfahren gibt es eigentlich schon jetzt keine Hürde mehr - dafür ist der 3D-Ton wenig spektakulär.***

Spracherkennung

Die Sprache als Joystick und Kommunikationsmittel für Videospiele - davon schwärmen nicht nur die Computer-Wissenschaftler (die mit Spracherkennung neuartige Benutzeroberflächen schaffen wollen), sondern auch die Computer- und Videospielhersteller seit den 80er-Jahren. Doch obwohl Forschungslabors rund um den Globus an entsprechender Software arbeiten, sind bis heute nur wenige Unterhaltungsprogramme (zuletzt Fujis "Fin Fin") erschienen, die Ihr mit Eurer Stimme steuert bzw. beeinflußt. Nintendos "Pikatchu" und das dazugehörige Mikrophon ist damit das erste Videospielmodul, das sich auf diese heikle Zukunftstechnologie verläßt.



Ist Echtzeit-"Speech Recognition" endlich reif für den Spiele- und Massenmarkt? "Pikatchu" von Nintendo.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? ***Bedingt, denn nur ein Bruchteil der Videospiele kennt für "Speech Recognition" eine vernünftige Verwendung. Außerdem sollten Experimente wie Fujis "Fin Fin" oder "Pikatchu" von Nintendo nicht davon ablenken, daß vollwertige Spracherkennung die heutige Hardware überfordert: Soll die Software nicht nur eine Handvoll Schlüsseltöne, sondern einen ausgewachsenen Wortschatz interpretieren, ist selbst ein MMX-Pentium oder ein RISC-64-Bit-Prozessor gut ausgelastet – für andere Arbeiten bleibt der Hardware kaum noch Zeit. Auch die Tatsache, daß Spracherkennungs-Software trainiert werden will (und selbst dann vor Hörfehlern und Mißverständnissen nicht sicher ist), verhindert den baldigen Durchbruch der Technologie auf dem Massenmarkt.***

Stereoskopie



Seit der Vektor-Konsole "Vectrex" und dem dazugehörigen "3D Imager" träumen die Computerspieler und Simulationsprofis von "echter" 3D-Grafik, von stereoskopischen Erlebnissen in Echtzeit. Jetzt, wo die Hardware die nötige Polygon-Power besitzt, zeigt sich, daß die Bildschirmtechnologie nicht weit genug ist. 3D-Brillen bzw. "Head Mounted Displays" sind schwer und teuer und bieten Euch trotzdem nur ein enttäuschendes Bild, das mit der gewohnten TV-Optik nicht konkurrieren kann. Egal ob simple Folien, Shutter-Brille oder Doppel-Display – der Stereoeffekt fasziniert Euch nur wenige Minuten, dann reißt Ihr Euch die rutschende Brille entnervt vom Gesicht. Auf dem Massenmarkt haben es die Geräte trotz 3D-Hype im Konsolen- und PC-Lager schwer: Vor wenigen Monaten ging der englische Hersteller Virtuality, Marktführer auf dem Gebiet stereoskopischer Cyber-Spiele, bankrott - zeitgleich versucht Takara in Japan, die Display-Technologie der Engländer an den Mann zu bringen (siehe Bild oben).



Nintendos größter Flop: Game-Boy-Erfinder G. Yokoi hatte die Idee zum Virtual Boy, eine US-Firma lieferte die 3D-Display-Technologie.



Der englischen Hersteller Virtuality ist pleite, doch seine Technik schaffte es noch auf den Massenmarkt: Für gut 500 Mark verkauft Takara in Japan ein "Dynovisor" für alle Konsolen.

ERSTER EINSATZ IM VIDEOSPIEL: "Narrow Escape" (Vectrex, 1983)



Visionäre Flops: Im Gegensatz zu den 8-Bit-Experimenten von Sega und Nintendo verstaubten die HMDs für Playstation (oben links) und Jaguar als Prototypen.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? ***An Stereoskopie, 3D-Fernsehen und massenmarkttauglichen HMDs arbeiten fast alle wichtigen Elektronik- und Optik-Hersteller. Unter den vielfältigen Ansätzen hat sich bislang aber noch keine Technik herauskristallisiert, die einen 3D-Massenmarkt erschaffen könnte. Irgendwann wird es wohl "echte" Spiele geben – wann weiß keiner, denn neben technischen und wahrnehmungspsychologischen Problemen sind auch viele Sicherheits- und Gesundheitsfragen noch nicht geklärt.***

Vernetzung & "Internet-Ready"

In diesem Bereich ist der PC den Konsolen von Sony, Sega und Nintendo weit voraus: Mit der Spielkonsole ins Internet oder auf spezielle Server, die Euch zu Multiplayer-Turnieren laden – für deutsche Joypad-Könner ist das noch Zukunftsmusik. Doch auch in den USA und in Japan, wo Sega ein "NetLink"-Paket für den Saturn verkauft (Browser, Modem und Tastatur), verhindern die Anschaffungs- und Betriebskosten den Durchbruch. Momentan spielen NetLink-Besitzer Action-Titel wie "Virtual On", "Bomberman" und "Sega Rally" über die Telefonleitung und besuchen die digitale "Habitat"-Welt. Mehr als weltweit geschätzte 50.000 Spieler lockt die Technologie jedoch nicht. Ein Modem gibt es auch für das N64, bislang aber nur auf einem "Shogi"-Spielmodul von Seta: An die Telefonbuchse gestöpselt, verbindet Euch "Shogi" nicht mit dem weltweiten Internet, sondern mit einem Spezial-Server des japanischen Shogi-Bundes. Ein technisch interessanter Ansatz, der spielerisch für Europa kaum von Belang ist.

ERSTER EINSATZ IM COMPUTER-SPIEL: "Modem Wars" (Electronic Arts, 1988)

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? ***Wahrscheinlich schon, denn die Schnittstelle zum Internet (oder zu Konsolen in einem anderen Haushalt) wird von Spielern für die nächste Konsolen-Generation energisch gefordert. Nintendo hat bei der 64DD-Konzeption ein Modem eingeplant, wird Euch damit aber wahrscheinlich nicht ins "freie" Internet entlassen, sondern spezielle, geschlossene Gemeinschaften anbieten. Auch für Playstation 2 und Sega Dural wird ein Modem erwartet. Doch selbst wenn sich diese Systeme in den nächsten 18 Monaten zeigen, wird´s noch dauern, bis sich Netzwerk-fähige Konsolen durchsetzen – die angesprochenen Kosten und Probleme der Infrastruktur werden die die Hersteller auch nach dem Jahr 2.000 noch beschäftigen.***



DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

Laden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

VERSAND PER NACHNAHME 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. UPS 6,- DM zzgl. Nachnahmegebühr, PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

ANGEBOTE DES MONATS



F1 Pole Position (N64) 99,– | Turok (N64) 99,– | D (SA) 14,– | Soviet Strike (SA) 29,–



Nagano Winter Olympics (PS) 99,–/(N64) 144,–



Z (PS) 79,– / (SA) 99,– | Extreme G (N64) 139,– | Top Gear Rally (N64) 139,– | Cruisn' USA (N64) 89,–



Grand Theft Auto (PS) 89,– | Fighting Force (PS/SA) 99,– | Formel 1 '97 (PS) 109,– | NHL 98 (PS/SA) 89,–



SOLANGE VORRAT: SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE 299,-

Playstation

Artikel	Preis
SONY PLAYSTATION DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	289,-
SOLANGE VORRAT REICHT: SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE (sonst s.o.)	299,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
ANTENNENKABEL	39,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. PEDALE)	119,-
MOUSE INKL. MOUSEPAD	59,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG.	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	89,-
ACE COMBAT 2	89,-
ACTUA SOCCER 2	89,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
AIR RACE	99,-
ARK OF TIME	84,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,-
AUTO DESTRUCT	89,-
AYRT. SENNA KART DUEL 2 (JAN)	84,-
BAPHOMETS FLUCH 2	89,-
BEAST WARS (JAN)	89,-
BLEIFUSS 2 (FEB)	79,-
BLOODY ROAR (BEAST) (JAN)	84,-
BROKEN HELIX	99,-
BUBBLE BOBBLE 2	79,-
BUG RIDERS	84,-
BUSHIDO BLADE (JAN)	89,-



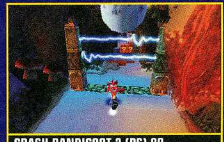
BUSHIDO BLADE (PS) 89,-

Artikel	Preis
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR	89,-
CASTLEVANIA	94,-
CLOCK TOWER (JAN)	99,-
COLONY WARS	89,-
COMMAND & CONQUER 2	99,-



COMMAND & CONQUER 2 (PS) 99,-

Artikel	Preis
CONSTRUCTOR (FEB)	89,-
COOL BOARDERS 2 (JAN)	89,-
COURIER CRISIS	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-



CRASH BANDICOOT 2 (PS) 89,-

Artikel	Preis
CRITICAL DEPTH	79,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (JAN)	89,-
DEVIL'S DECEPTION	84,-
DISCWORLD 2	89,-
DREAMS (JAN)	89,-
DYNASTY WARRIORS	89,-
EVERYBODYS GOLF	79,-
EXPLOSIVE RACING	89,-
FIFA SOCCER 98 WM QUALIFIKAT.	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-



FINAL FANTASY 7 (PS) 109,–

Artikel	Preis
WIEDER LIEFERBAR: FORMEL 1 '97	109,-
FORMULA KARTS	99,-
FROGGER	79,-
G-POLICE	109,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HEAVEN'S GATE	79,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES	89,-
JERSEY DEVIL	94,-
JUDGE DREDD	89,-
KURUSHI	79,-
LUCKY LUKE (JAN)	94,-
MADDEN NFL '98	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MAXIMUM FORCE	89,-
MEDIEVAL (FEB)	89,-
MEGA MAN 8 (FEB)	89,-
MEGA MAN BATTLE&CHASE (FEB)	89,-
MDK	84,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
MOTOR MASH (NOV)	89,-

JETZT NEU!



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

0931/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

cybermedia design team

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31/35 45 20
0180 52 11 844

MUSEUM PIECE VOL. 2-5	je79,-
MYST 2 - RIVEN	94,-
NAGANO WINTER OLYMP. (FEB)	99,-
NASCAR '98	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98 (FEB)	99,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (FEB)	84,-
NIGHTMARE CREATURES (JAN)	89,-



NIGHTMARE CREATURES (PS) 89,–

NUCLEAR STRIKE	89,-
ONE (FEB)	99,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2	79,-



PANDEMONIUM 2 (OS) 79,–

PANZER GENERAL 2	89,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D	89,-
POWERSLIDE	89,-
POWER SOCCER 2	89,-
RAMPGAGE WORLD TOUR	74,-
RAPID RACER	89,-
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	84,-



RESIDENT EVIL DIR. CUT (PS) 84,-

RISIKO	84,-
ROCK N ROLL RACING 2	89,-
ROSCO MCQUEEN	89,-
SIGN OF THE SUN (JAN)	84,-
SHADOW MASTER	89,-
SKULL MONKEYS (FEB)	89,-
STREETFIGHTER EX PLUS	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP.	94,-
SUPER PANG COLLECTION (FEB)	94,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
TETRIS PLUS	79,-
THEME HOSPITAL	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	99,-
TOMB RAIDER 2	94,-
SPIELEBERATER TOMB R. 2 ORIG	19,95
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-



TOMB RAIDER 2 (PS) 94,–

UBIK (JAN)	99,-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (JAN)	79,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
VS (VERSUS) (JAN)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WRECKING CREW (JAN)	99,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (FEB)	84,-
YOUNGBLOOD (JAN)	89,-
Z	79,-



Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + DAS SPIEL "SOVIET STRIKE"	299,-
MEGA SET Wie MAXI SET + STORY OF THOR 2	333,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG	19,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. Pedale)	119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ASSAULT RIGS	69,-
ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (FEB)	99,-
BATTLE SPORT	84,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BUST A MOVE 3	79,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROC	89,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	109,-
FIFA '98-WM QUALIFIKAT.	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FORMULA KARTS	89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-
LAST BRONX	79,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MAXIMUM FORCE	74,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98 (JAN)	89,-
NBA ACTION 98 (JAN)	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL '98 (JAN)	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 (JAN)	89,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE (JAN)	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC JAM	89,-
SONIC R - SONIC T.T.	99,-
STEEP SLOPE SLIDERS (JAN)	94,-
TETRIS PLUS	79,-
WARCRAFT II	89,-
WINTER HEAT (JAN)	99,-



WINTER HEAT (SA) 99,-

WIPEOUT 2098	89,-
WORLDWIDE SOCCER '98	89,-
Z (JAN)	99,-



Nintendo 64

NINTENDO 64 DT. VERSION INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	299,-
CONTROL PAD - ORIG. (ROT,GRÜN,BLAU,GELB,SCHWARZ,GRAU)	54,-
MADCATZ LENKRAD NEW VERS. INKL. PEDALEN, MEM.CARD-EINSCHUB	149,-
GAME BUSTER	99,-
HYPER PAK (RUMBLE+MEM.FKT)	49,-
LX4 TREMOR PAK	29,-
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 4 MEG	79,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBER MAN 64	89,-
CHAMÄLEON TWIST	119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	139,-
CRUISN USA (JAN)	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-



DIDDY KONG RACING (N64) 89,-

EXTREME G	139,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIK..	134,-



FIFA 98 (N64) 134,- / (PS/SA) 89,–

HEXEN 64	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	139,-
MADDEN 64 (DEZ)	134,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSH.	119,-
NAGANO WINTER OLYM. (JAN)	144,-
NBA PRO 98 (JAN)	139,-
NFL QUARTERB. CLUB 98	139,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS (FEB)	89,-
SUPER MARIO 64	89,-
TOP GEAR RALLY	139,-
TUROK	99,-
WCW WRESTLING	139,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 29,-
POCKET MAX - DT. (HUND) 29,-
REXI - DT. (HUND) 19,-

TOP SPIELE ZU KNALLER-PREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	49,-
BATTLE STATIONS	24,-
CROW - CITY OF ANGELS	14,-
D	14,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	24,-
FIFA SOCCER 97	24,-
MADDEN 97	24,-
NBA JAM EXTREME	24,-
NBA LIVE 97	49,-
NHL 97	24,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,-
PARODIUS DELUXE	29,-
PGA TOUR 97	39,-
PRIMAL RAGE	39,-
SEGA RALLY	69,-
SHINOBI X	59,-
SHOCKWAVE ASSAULT	24,-
SOVIET STRIKE	29,-
SPACE HULK	14,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	39,-
STORY OF THOR 2	39,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	39,-
SWAGMAN	39,-
TOMB RAIDER	69,-
VIRTUA FIGHTER 2	49,-
WORLDWIDE SOCCER 97	49,-
WWF IN YOUR HOUSE	24,-

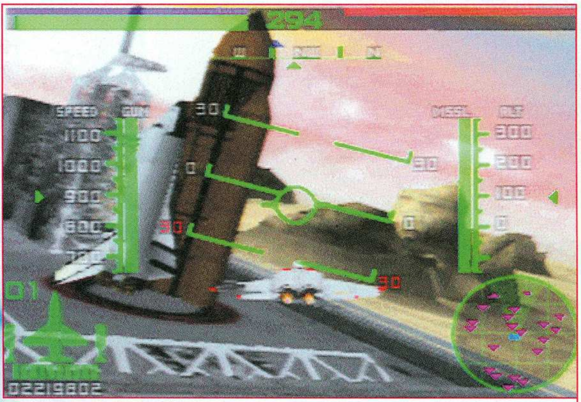
Playstation

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
CARNAGE HEART	79,-
CONTRA - LEGACY OF WAR	59,-
EXHUMED	59,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA 97	69,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT.	44,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM	44,-
NHL 97	49,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM (JAN)	49,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	49,-
TIGERSHARK	69,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	44,-

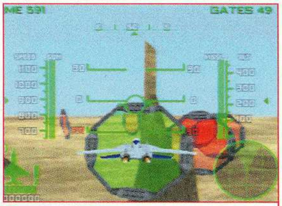
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

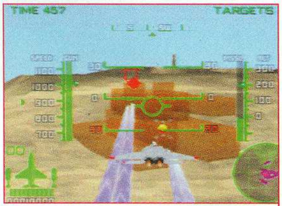
Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version



In geheimer Mission: Schafft Ihr drei Aufträge vor Sonnenuntergang, müßt Ihr das startende Space Shuttle vor angreifenden Panzern beschützen.



In der Fliegerschule: Der Trainingsmodus scheucht Euch durch einen happigen Hinderniskurs, in dem...

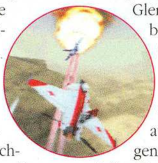


... Ihr Euch auch mit transparenten und ungeschützten Versionen der späteren Endbosse duelliert.

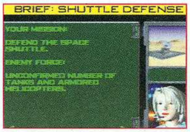
Aerofighters Assault

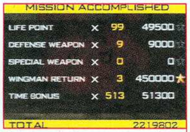
N64

Schnallt die Gurte um und setzt die Helme auf, denn das teuflische Verbrechersyndikat Phutta Morgana startet einen Großangriff auf die freie Welt: Im arktischen Eis haben die Ganovenfürsten eine mächtige Hitzebombe gezündet, die folgende Flutwelle überschwemmt alle Küstengebiete. Während die amerikanischen Steuerzahler im Schlauchboot zur Arbeit paddeln, rücken die Truppen von Phutta Morgana unaufhaltsam vor: Mächtige Stealth-Bomber donnern auf das Land der unbegrenzten Möglichkeiten zu, gewaltige Flottenverbände nehmen Kurs auf Tokyo. Nur eine geheime Staffel der UN-Luftwaffe kann die Machtübernahme noch verhindern: Als Geschwaderführer lotst Ihr Eure Kameraden in den Kampf um die Weltherrschaft, die Mission trägt den Decknamen "Aerofighters Assault" (in Japan "Sonic Wings Assault").
Wie es sich für eine Spezialtruppe gehört, seid Ihr mit den modernsten Jägern der freien Welt ausgerüstet: Ihr schwingt Euch wahlweise hinter das Steuer einer F14B-Tomcat, FS-X, A-10A Thunderbolt oder Su-35 Super Flankers. Eure Kollegen Hien, Hawk, Glenda und Volk besetzen die übrigen Maschinen. Per Geheimcode (siehe "Hot Line") dürft Ihr auch ins Cockpit einer F15 steigen. Jeder Jäger ist mit einer speziellen Bordkanone (z.B. 20mm-MG oder Kunai-MG) sowie Feuer-, Splitter- und Phönix-Raketen ausgerüstet. Außerdem stehen Euch die neuesten Geheimwaffen zur Verfügung: Die F14 ist mit zwei Tomahawk-Raketen ausgestattet, die Su-35 brutzelt den Feind in einer gigantischen Feuerwolke.

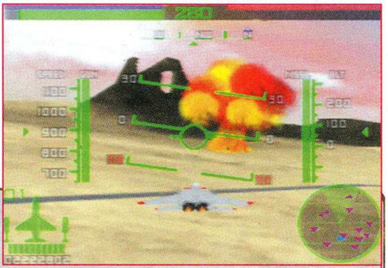


Im Cockpit versorgt Euch Radarexpertin Ellen mit Informationen über aktuelle Feindbewegungen. Euer erster Angriff gilt einem stämmigen Spinnenmech, der mit Düsenjägern und Helikoptern auf das Metropolitan-Gebäude in Tokyo zusteuert. Per Knopfdruck schwingt Ihr mit einer gekonnten Rolle ins Kampfgeschehen. "Aerofigters Assault" ist ein Flugsimulator mit Ballerspiel-Elementen und orientiert sich an "Ace Combat 2" für die Playstation: Lenkt Ihr mit dem Analogstick nach unten, zieht Euer Jäger hoch, steuert Ihr nach oben, beginnt der Sturzflug. Ihr führt Loopings und andere riskante Manöver aus; je nach Jäger sind per Tastenkombination sogar ein oder zwei Spezialmanöver möglich. Die G-Kraft





Sparsame Fliegerasse: Für gesunde Kollegen und unbenutzte Spezialwaffen kassiert Ihr Bonuspunkte.



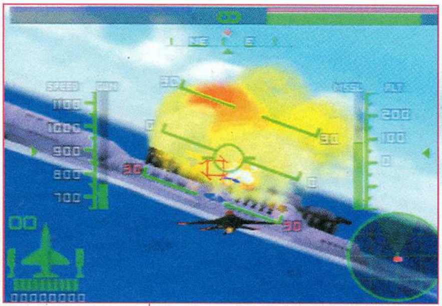
Atomtest in der Wüste? Statt pixeliger Bitmap-Explosionen verwöhnen Euch wallende Feuerwolken.

HOT Line

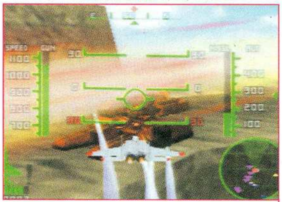
LACKIERUNG: Wollt Ihr im Übungs-, Missions- oder Boss-Attack-Modus die Farbe Eures Fliegers ändern (nur die vier Grundflieger), drückt oder haltet R im Auswahlbildschirm. **BONUS-FLUGZEUG:** Die normalen Jäger sind Euch zu lahm? Mit unserem Cheat schwingt Ihr Euch hinter's Steuer einer flotten F15. Schaltet Eure Konsole an und drückt im "Press Start"-Bildschirm folgende Kombination: C←, C↓, C→, C↑, C←, C→ und C↓. **FEINDLICHE JÄGER:** Wer mit feindlichen Jägern zum "Deathmatch" gegen einen Freund antreten möchte, muß einfach die Missionen durchspielen: Für jeden glorreichen Feldzug erhaltet Ihr einen von insgesamt sechs Fliegern. **AIR DOCKING:** Ihr wollt Euch bei der Landung in einem fliegenden Riesenschiff beweisen? Beendet die Missionen "Tokyo" und "Pacific Ocean" mit einem stattlichen Highscore. **SHUTTLE DEFENCE:** Folgt den MAN!AC-Fliegerassen und verteidigt das Space Shuttle gegen angreifende Bodentruppen. Um diese Geheimmission zu finden, müßt Ihr die Missionen "Tokyo", "Pacific Ocean" und "Air Battle" schnell durchspielen. Geht in der Wüstenmission bereits die Sonne unter, seid Ihr leider zu spät! **TOP-SECRET-STAGE:** Die letzte Geheimmission befindet sich nach dem "Ice Cave": Um sie zu erreichen, müßt Ihr die sieben normalen und die drei geheimen Missionen durchspielen. **SPECIAL-MOVES:** Spektakuläre Manöver führt Ihr per Tastenkombination aus. Mit der FSX und Su-35 sind Backflip und Cobrarolle möglich: Für einen Backflip lenkt Ihr mit dem Analogstick nach unten und drückt C↓, anschließend zieht Ihr den Stick noch einmal nach hinten, haltet ihn und drückt C↑. Für das Cobra-Manöver haltet Ihr den Steuerknüppel beim zweiten Mal nicht gedrückt. Mit F14, A10 und F15 führt Ihr ein Rudder-Reversal aus: Zieht nach hinten, bis Eure Nase die 30°-Marke erreicht hat. Nun bremst Ihr ab und drückt C→ oder C← zweimal.



Bombergeschwader in Kampfformation: Ballert den riesigen Stealth-Bomber vom Himmel, bevor er seine Todeslast abwirft.

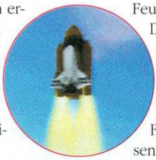


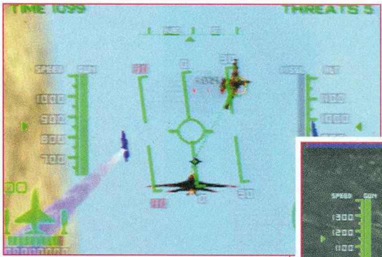
Ab auf den Schrottplatz: Das schwerbewaffnete U-Boot flieht vor Euren Angriffen unter Wasser.



Top-Gun-Feeling: Bis zu vier Raketen könnt Ihr gleichzeitig abfeuern, jede zieht eine weite Rauchschwade hinter sich her.

beeinflußt dabei lediglich den Kondensstreifeneffekt an den Flügelspitzen, den gefährlichen "Black Out" (Pilot wird bewußtlos) berücksichtigten die Programmierer von Paradigm nicht. Mit dem Steuerkreuz klickt Ihr Euch durch acht Außen- und Cockpit-Perspektiven; maximale Übersicht bietet Euch eine Kameraeinstellung, die Eurem Jäger folgt. Auch in dieser Außenperspektive informieren Euch laufend die eingeblendeten Navigationsgeräte über Eure Position. Höhenmesser, Kompaß und Geschwindigkeitsanzeige zeigen Euren Kurs, die "Heads Up"-Anzeige schafft einen künstlichen Horizont: In 30°-Schritten wird die Neigung Eures Jets angezeigt, ein besonders wichtiges Feature zur Orientierung bei komplizierten Flugmanövern. Der Bordcomputer markiert automatisch jeden erfaßten Gegner mit einem roten Viereck, dann finden Eure Raketen ihren Weg allein. Am oberen Bildrand kontrolliert Ihr anhand mehrerer Energiebalken den Zustand von Kameraden und Levelboß, ein Flugzeugschema klärt Euch über Einschußlöcher am eigenen Heck auf. Für den Luftkampf unentbehrlich ist der Zoomradar: Auf ihm erkennt Ihr Freund und Feind im nahen Umfeld und identifiziert alle Gegner in Eurem Blickfeld. Im Zweispieler-Modus weist Euch außerdem eine Linie auf den optimalen Kurs zum Gegenüber hin, im Kampf mit der CPU markiert dieser hauchdünne Faden im Notfall den Kurs eines angreifenden Feindes.





Jetzt ist er dran: Mit einer Chaff (Wolke aus Aluminiumschnipsel) könnt Ihr die Radar-gesteuerten Raketen ablenken.



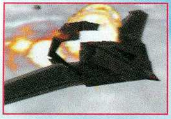
Kesselschlacht, die Freude macht: Im Sturzflug feuert Ihr auf eine Basis im tiefen Vulkankrater.

Für Neulinge im internationalen Luftraum sind alle Zahlen und Markierungen zunächst verwirrend, nach ein paar Runden seid ihr jedoch an die Flugsimulation-genormten Anzeigen gewöhnt und könnt sie sinnvoll einsetzen. In den zehn Missionen gilt Eure Aufmerksamkeit dem Levelboß. Dabei droht ein happiges Zeitlimit: Statt Euch mit der Vorhut abzugeben, überlaßt Ihr kleine Jäger und Bodentruppen den Kollegen und stürzt Euch mit Kampfgeschrei auf überdimensionale Mechs, Kriegsschiffe, Stealthbomber und Monster-Tanks. Da diese nicht besonders wendig sind, fliegt Ihr eine Schleife nach der anderen und ballert die Kriegsmaschinerie mit geballter Feuerkraft vom Schlachtfeld. Dadurch werden die Missionen nach dem zweiten Mal langweilig, Abhilfe schafft nur der hervorragende Duell-Modus mit Splitscreen. Einfache Features hätten das Spiel wesentlich verbessert: So müßt Ihr alle Missionen mit demselben Flieger bewältigen, gelegentliches Wechseln hätte taktische Akzente gesetzt. "Aerofighters Assault" hält Euch keine zwei Wochen ununterbrochen vor dem Bildschirm, für eine Runde Luftkampf ist es jedoch immer gut. Die Steuerung ist weich, runde Figuren wie Fluchtschleifen führt Ihr problemlos aus. Leider ruckelt Euer Flieger durch die Lüfte, die bedrohlichen Special-FX lenken Euch davon nur milde ab: Explosionen toben als Flammenzungen über den Bildschirm, angesichts von Kondensstreifen und blendendem Sonnenlicht fühlt Ihr Euch wie in einem echten Luftkampf. *oe*

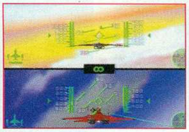
Muster von Mowin, Augsburg: Tel: 0821/3490026

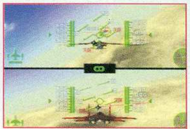
Sieg der Gerechtigkeit: Statt gerenderten FMV-Sequenzen verfolgt Ihr in einer zoomenden Kamerafahrt den Niedergang der feindlichen Truppen. Nach dem Sieg über den Levelboß lehnt Ihr Euch zurück und genießt die dramatische Explosion. Rauchwolken und Feuerzungen in Echtzeit stehen dabei einer vorberechneten Sequenz nicht nach.











Im Versus-Modus besteigt Ihr auch die Jäger des Feindes. Trotz Splitscreen habt Ihr ausreichend Übersicht über den Luftraum.

SPIELSPASS 67%

64 BIT



HERSTELLER
VIDEO SYSTEM
SYSTEM
NINTENDO 64
BRD-RELEASE
NICHT BEKANNT

Rucklige Mischung aus Flugsimulation und Ballerspiel mit wuchtigen Explosions-FX, aber taktisch mageren Missionen.

AB 16



Tod und Verwüstung mit acht unterschiedlich bewaffneten und wendigen Helikoptern. Neben ihrer "Vulcan"-Kanone nehmen die Piloten bis zu fünf sekundäre Waffen an Bord.



Dicker Brummer unter Beschuß: Euren Angriff auf die Wüstenstellung untermalt ein Italowestern-Soundtrack.



Nützliches Hightech: Zwei Radarschirme und ein intelligentes Fadenkreuz helfen Euch bei der Zielsuche.

Wild Choppers

N64 Über zwei Jahre tüftelte Seta an der Hubschrauberschlacht "Wild Choppers". Auf der "Space World 96" wurde der Action-Titel für Januar 1997 versprochen, dann aber mehrmals verschoben und Ende '97 noch einmal gezeigt. Neben den Nintendo-eigenen Titeln ging das Chopper-Gemetzel dort ziemlich unter: Wer sich kurz ans Joypad wagte, berichtete von einem wirren Luftkampf mit undurchschaubarer Steuerung.

Auch wir MAN!ACs waren kaum beeindruckt als unser Import-"Wild Choppers" kurz vor Neujahr endlich eintraf: Um einen von acht unterschiedlichen Hubschraubern durch feindliches Terrain zu lenken, hat Seta aus dem N64-Pad eine vollkommen neue Steuerungsart herausgekitzelt: Ihr richtet Euren Heli rechterhand mit dem Analog-Stick aus, beschleunigt und lenkt hingegen mit dem linken Daumen, der auf dem Steuerkreuz ruht. Zieht Ihr mit dem Zeigefinger den Z-Trigger durch, spuckt Eure "Vulcan"-Bordkanone Tod und Verderben. Während die gelben Buttons wie üblich für die Kameraeinstellung benützt werden, wechselt Ihr mit dem blauen Knopf Euer sekundäres Waffensystem: Vor dem Takeoff habt Ihr Luft/Luft-, Luft/Boden- und Universal-Raketen, Cluster-Bomben und Flares palettenweise in die Waffenkammern gepackt, um während des Einsatzes flink umzuschalten und sie (mit dem linken seitlichen Taster) Euren Feinden entgegenzuwerfen. Uff – selbst simulationsgeübte Spieler wählen vor dem ersten Briefing erstmal schüchtern die Trainingsmission.

Später merkt Ihr, daß die komplexe Steuerung Sinn macht und Euch coole Manöver mordsmäßigen Spaß bringen.



Schießt die roten Sperren in Stücke! Ist die Landebahn geräumt, fliehen befreite Geiseln in einen...



...Transporthubschrauber. Ein solcher Rettungseinsatz liegt mehreren verschiedenen Missionen zugrunde.

Je nach Einsatz müßt Ihr Landebahnen und Geiseln freischießen, strategisch wichtige Einrichtungen des Feindes vernichten oder eigene beschützen. Im Gegensatz zu anderen 360°-Ballereien wie "G-Police" oder Segas "Gun Griffon" seid Ihr immer auf Euch alleine gestellt, kein Wing-Man gibt Euch Schützenhilfe. Der Feind rauscht hingegen in endlosen Staffeln heran, hektisch rumpeln Panzer in Stellung, und Flakbatterien richten ihre Rohre gegen Euch. Mit den vielfältigen Bordwaffen legt Ihr alles in Schutt und Asche: Bäume knicken unter Eurem Beschuß, Siedlungen gehen in Flammen auf. Aus explodierenden Gebäuden springen befreite Zivilisten oder Extra-Container: Neben Schildenergie ergattert Ihr so Treibstoff, harte Dollars für den Waffeneinkauf zwischen den Missionen oder mehr Feuerkraft für Eure Vulcan. Dank Vierfach-Garbe erlegt Ihr selbst Rambo mit einem Schuß: Der Muskelprotz jagt Euch in einigen Missionen mit geschulterter Bazooka und hängt sich an Euren Heckflügel!

Die lange Entwicklungszeit hat Seta genutzt: Auch wenn die düsteren Szenarien grafisch surreal wirken, fesselt Euch das flammende Inferno. Rauch- und Kondensstreifen, Todesschreie und die Flüche der Piloten verbinden sich zum kriegerischsten N64-Spektakel. Harter Tobak mit interessanten taktischen Einfällen, etwas japanischem Text, aber Radar- und Statusanzeigen, die auch westliche Spieler checken. *wi*

Testmuster von aRJay, Köln. Tel: 0221/121067







Nach der Waffenwahl studiert Ihr eine Missionskarte, die Euch alle primären Ziele zeigt (Mitte): Ihr habt den Auftrag, eine zivile Maschine durch's Kriegsgebiet zu eskortieren.

SPIELSPASS 81%

64 BIT

HERSTELLER: SETA

SYSTEM: NINTENDO 64

BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Feuriges Kriegsspiel mit schlauer, aber komplizierter Steuerung, vielfältigen Waffen und taktischen Missionen.

AB 16



Power-Shot: Drückt Ihr "A" und "C unten" gleichzeitig, feuert Ihr den Puck auf das Tor.

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

N64

„Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98" ähnelt dem Vorgänger wie ein Puck dem anderen: So wenige Änderungen bei einem Sportspiel-Update habe ich selten gesehen. So ist zwar der Simulations-Modus mit fünf Feldspielern voreingestellt, und die Torwarte haben einige extra Trainingseinheiten absolviert, doch "Gretzky" bleibt ein Action-Eishockey. Erfreulich ist jedoch, daß die Modifikationen für realistischere Ergebnisse mit weniger Toren sorgen. Dafür blieb grafisch alles beim Alten, selbst die Sound-Samples wurden recycelt.
Die Stärken des Spiels liegen nach wie vor in seiner actionlastigen Rasanz, den Spezial-Manövern und den grafischen Gags – dies alles bietet jedoch auch der Vorgänger. "Gretzky '98" ist ein fantastisches Spiel, rechtfertigt aber nur für Hardcore-Fans das ziemlich kostenintensive Modul-Update. *au*

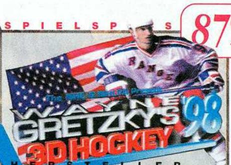
Testmuster von Game Express, Tel: 09421/87514



Die Keeper haben viel dazugelernt, mit "Power Shot" oder "One Timer" sind sie aber noch immer zu schlagen.

SPIELSPASS 87%

64 BIT



HERSTELLER: MIDWAY

SYSTEM: NINTENDO 64

BRD-RELEASE: 2. QUARTAL

Liebloses Update eines famosen Eishockeyspiels. Kaum Änderungen gegenüber dem '97er-Original.

AB 6



Wirbelbruch in Nahaufnahme: Im Einspieler-Modus schwenkt die Kamera in spektakuläre Zufallsperspektiven oder rotiert langsam um das Kampfgeschehen.

WCW vs NWO: World Tour

N64

Die Muskelpakete des WCW sind zurück: Nach den Playstation-Kämpfen "Vs. the World" treten Lex Luger, Sting & Co. nun gegen die gefürchteten Schläger der NWO (New World Order) an: Über 40 Catcher aus WCW, IUW, NWO und DAW nehmen am Turnier teil, Ihr erspielt massig neue Schläger und die Geheimliga WWW.
Bis zu drei Freunde steigen mit Euch in den Ring, zur Wahl stehen Einzelkampf-, Tag-Team- und Battle-Royal-Modus (jeder gegen jeden): Im Gegensatz zu den Genrekollegen unterscheiden die Wrestler nur zwischen Hieb und Wurf, die Ihr durch Richtungskommandos und die Länge des Drucks variiert. Mit der Block-Taste führt Ihr in Kombination mit den zwei Angriffs-Buttons Abwehrmanöver (Armdreher) und Reversals aus, je nach Position nützt Ihr die Ringseile als Katapult, Stühle als Waffe und Ringpfosten sowie Absperrgitter als Amboß für den Kopf des Gegners. Im Tag-Team-Modus hämmert Ihr den Feind mit krachenden Doubleteam-Moves zu Boden – kein anderes Wrestlingspiel bietet soviele ausgefallene Manöver und eine vergleichbar simple Steuerung. Das Publikum feuert seine Lieblinge an und buht bei unfairen Aktionen, die Wrestler halten sich bei harten Treffern für Sekunden die schmerzende Stelle und strecken in der Bedrängnis den Arm zum Tag aus. Hinzu kommt die atemberaubende Action-Kamera, die – ganz nah am Geschehen – jeder DSF-Übertragung die Show stiehlt. Die unzähligen Manöver und Stimmungsanimationen gehen leider auf Kosten der Details: Die Wrestler wirken etwas kantig, bewegen sich aber wesentlich wuchtiger als ihre Playstation-Kollegen. "WCW vs NWO" ist für jeden Wrestling-Fan *das* Kaufargument für ein N64: Zugreifen! *oe*

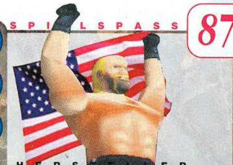
Testmuster von Game Express, Tel: 09421/87514



Teamwork: Während Ihr den Gegner "pinnt", kümmert sich Euer Partner um den anstürmenden Kollegen.

SPIELSPASS 87%

96 BIT



HERSTELLER: THQ

SYSTEM: NINTENDO 64

BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Geniales Wrestling mit simpler wie komplexer Steuerung, Publikumsinteraktion und kantigen Wrestlern: Ein Taktik-Feuerwerk!

AB 16

Während Wrestling-Prügelknabe Olli nächtelang Armhebel und Powerbombs übt, diskutieren WCW-Fans aus aller Welt bereits über geheime Specialmoves, Finishing und Highrisk-Kombos im Internet: 30 bis 40 Wrestling-Manöver beherrscht jeder Catcher. Wer sich das Import-Wrestling zulegt, sollte sich auf keinen Fall die neusten Movelisten entgehen lassen. Fündig werdet Ihr u.a. auf der THQ-Homepage (www.thq.com) und dem Tipsserver Segasages (www.segasages.com).

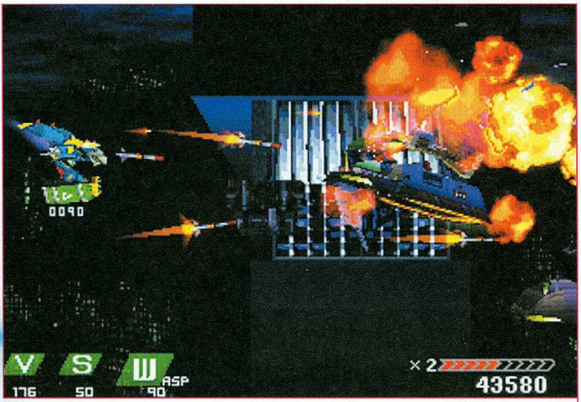






Beinharte Würfe und unerlaubte Würgegriffe: Unfaire Aktionen werden vom Publikum ausgebuht, der Übeltäter blickt unschuldig in die Menge.

SONYDIMENSION



Mit zielsuchenden "WASP"-Raketen gegen Transportschiffe der Stadtpolizei: Links unten seht Ihr den Inhalt Eurer drei Waffenkammern, rechts unten die Combo-Skala.



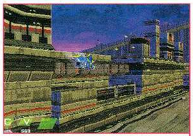
Die feindliche Basis bereitet eine Offensive vor: Laser-Satelliten, Mechs und Dronen eröffnen das Feuer...



Der "Alien"-Lagerroboter bewirft Euch wütend mit Munitionskisten und hat Dutzende Waffensysteme eingebaut.







Während Scheinwerfer den Himmel abtasten, wirbt die Neon-Wand für den Zivilschutz (links). Rechts eine der kaum wahrnehmbaren, dynamischen "Ladepausen".

Einhänder

PS Die düstere Szenerie deutet auf den nahenden Armageddon hin: Wagnerische Chöre schmettern Hymnen, während Ihr mit dem "Einhänder"-Raumer in die nachtschwarze Skyline hinabtaucht und unter dem Heulen der Alarmsirenen die erste Abfangstaffel unter Feuer nehmt. Square zieht bei seinem Ballerspiel-Debüt alle audiovisuellen 32-Bit-Register. Bei Eurem Vergeltungsschlag gegen eine dekadente Erdregierung düst Ihr durch verwüstete Fabrikhallen und Metropolen, bis Ihr beim Showdown gegen eine mächtige Massenvernichtungsrakete und im Duell gegen ausgebuffte Satelliten schließlich in der Umlaufbahn kämpft. Durch Schwenks rückt die Kamera Eure Tiefflüge gegen donnernde Raketenzüge und emsige Mech-Labors ins beste Licht: Meist vernichtet Ihr die Formationen in der Seitenansicht, durch Drehungen bis hinter den aufrüstbaren Raumer erkennt Ihr aufmarschierende Stahl-Hünen schon von weitem. Höhepunkte Eurer fünf Einsätze sind die Duelle mit deutsch (!) sprechenden Boss-Robotern: Denen schießt Ihr die Waffensysteme einzeln vom Chassis, durch Kontakt mit aufblinkenden Raketen-, Laser- und Bombeneinheiten ergänzt Ihr Euren Standardlaser mit spärlich aufmunitionierten Sekundärwaffen. Je nach "Einhänder"-Modell habt Ihr ein bis drei Waffengondeln, per L/R-Taster aktiviert Ihr das benötigte Power-Up. Zusätzlich gruppiert Ihr die Gatling- und "WASP"-Kapseln oben oder unten am Schiff: So zieht Ihr eine effektreiche Spur der Verwüstung durch Panzerrudel oder über Euch schwebende Jäger. Dank Combo-Multiplikator ergeben schnelle Treffer einen wahren Punkteregen. Im "Free"-Modus spielt Ihr ohne Punkte mit unendlich Continues, die regulären Modi locken mit umfangreicher (japanischer) Leistungsanalyse. Eine Render-Gallerie belohnt Euch für herausragende Baller-Leistungen. "Einhänder" überzeugt mit Liebe zum Detail: Funkensprühend prasseln Eure Salven an Stahlwände, der Rückschlag von Impulskanonen wurde ebenso liebevoll realisiert wie die wuchtigen, zu Boss-Zuckungen führenden Einschläge Eurer Laser-Breitseiten. Trotz kleinerer Detailmängel (zu kurz, unübersichtliche Situationen) wirkt "Einhänder" wie aus einem Guß: Im Gegensatz zum Stil-Mix bei "Thunderforce 5" passen hier Ambiente und grafische Realisation besser zusammen. Fans können mit "Einhänder" nichts falsch machen. *cb*



Der hünenhafte Mech schützt als letzte Bastion die feindliche Raketenbasis: Das Finale findet im All statt!

SPIELSPASS 82%



HERSTELLER: SQUARE
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Edel gestylte Polygonschlacht in waffenstarrenden Hightech-Fabriken: Dauer-Action mit taktischem Einschlag.

AB 12

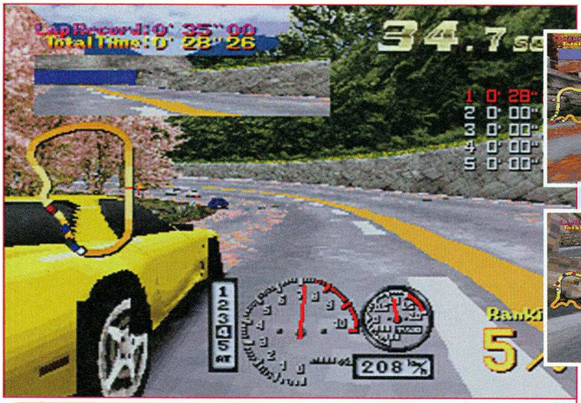








Schlagabtausch mit einem hydraulischen Schürfroboter: Jedem der mächtigen "Einhänder"-Stahlkolosse schießt Ihr die aufmontierten Raketen- und Lasereinheiten einzeln von der Hülle. Die Kamera zeigt die Schlacht aus verschiedenen Zoom-Perspektiven.







Seite an Seite durch das Land der Kirschblüten: Die zehn Strecken sind nach Jahreszeiten geordnet, oben rechts braust ein Japan-Bolide durch herbstliches Laub.

Side by Side Special

PS Mit seinen "Side by Side"-Automaten fährt Taito seit Jahren gegen die Rennspiele von Namco und Sega an. Da die Heimvariante der Sportwagen-Hatz ohne Zweispieler-Modus auskommen muß und technisch keinem Namco-Racer das Kühlwasser reichen kann, packte Taito gleich zwei Automatenumsetzungen auf eine CD: Neben den fünf Strekken des ersten Teils von 1996 sind auch die Kurse des neuen "Side by Side 2"-Automaten sofort anwählbar.

Wie Sonys "Grand Turismo" (Seite 12) präsentiert der Playstation-Import die Prachtmodelle der japanischen Automobilindustrie: Je zwei bis vier aktuelle Autos von Toyota, Nissan und Honda, Mitsubishi, Subaru und Mazda werden Euch rotierend vorgestellt. Die spezifischen Unterschiede der Boliden fallen im Rennen aber kaum ins Gewicht, denn im Gegensatz zu "Grand Turismo" enthält "Side by Side" keinerlei Simulationselemente. Aber auch dem Chaos von Fun-Rasereien wie "SF Rush" gingen die



Tokyo Beach: Kurze Passagen führen Euch über Sand, Matsch und Geröll – die Abfahrt wird zur Rutschpartie!

Taito-Designer aus dem Weg. Auf den Strecken im Großraum Tokyo gibt's weder Sprünge noch Überschläge, Massenkarambolagen oder Abkürzungen. Trotzdem ist "Side by Side Special" eine optimale Mischung aus Straßenrennen und Offroad-Rally: Acht Strecken sind nach Jahreszeiten gestaffelt, so daß Ihr über herbstliches Laub rauscht oder hilflos auf vereister Fahrbahn schlittert. Die



Armaturen und Status-Einspielungen bedecken Eure Windschutzscheibe – im Drift-Fieber fällt's Euch kaum auf.

beiden Special-Strecken der Automaten sind Mitternachtsrennen auf Asphalt. Die spartanisch ausgestattete Raserei (neben einem Zweispieler-Rennen fehlt auch der Meisterschafts-Modus) besticht nicht durch die Grafik-Brillanz eines "V-Rally" oder "Grand Turismo", sondern unterhält dank gutem Fahrgefühl auf abwechslungsreichen Untergrund. Grafikfehler und Pop-Ups prasseln Euch um die Ohren, wenn Ihr mit 250 km/h einen Küstenstreifen entlangrauscht. Mit dem großen Rückspiegel behaltet Ihr die Verfolger im Auge, die spektakulär an Euch vorbeischlittern, sobald Ihr eine Kurve zu weit außen fahrt.

Eure Siegfahrt speichert Ihr auf Memory-Card, um mit dem Replay Eure Freunde zu beeindrucken. Für PS-Solisten ist "Side by Side" ein grandioser Bolzspaß durch die malerische Landschaft Japans – auch die sprichwörtlich rücksichtslose Fahrweise asiatischer Autonarren kommt überzeugend 'rüber. *wi*

SPIELSPASS **76%**



HERSTELLER: TAITO

SYSTEM: PLAYSTATION

BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Japanische PS-Machos im Drift-Fieber: Schnörkelloses, rundum gelungenes Straßenrennen durch vier Jahreszeiten.

AB 12

Exotisch

klingen für westliche Automobilkenner die Namen der in "Side by Side" auftauchenden Sportwagen: Aggressiv motorisierte Modelle wie der Nissan "Skyline" oder der Subaru "Impreza WRX STI" sind nur für den inländischen Markt bestimmt. In den USA und Europa bieten japanischen PKW-Hersteller spezielle Export-Varianten an, die dem jeweiligen Ländergeschmack angepaßt sind. Wer sich für die Fernost-Typen interessiert spielt "Side by Side" oder wartet auf Sonys "Grand Turismo", das den japanischen PS-Fetischismus noch aufwendiger zelebriert.



SONY DIMENSION



Einer der harmlosesten Kurse: Über Stock und Stein ackert Ihr durch unwegsame Schlamm-Gräben.

Jet Moto 2

US-Entwickler Singletrac legt nach: Zehn neue, haarsträubend kurvenreiche Kurse fordern lebensmüde Hoverbike-Piloten. Egal, ob intergalaktische Achterbahn, tückischer Minenstollen oder verwüstete Erdbebenzone – dank der wenigen Schwebebikes wird auch das unwegsamste Gelände zum Rennkurs. Anfangs sind nur drei Strecken befahrbar, doch mit jedem Liga-Erfolg werden neue freigeschaltet.



Korkenzieher & Loopings: Rucklige Grafik und unübersichtliche Sprünge verleiden Euch den Hover-Spaß.

Um die neun gegnerischen Biker auf die Ränge zu verweisen, nutzt Ihr Tricks: Durch die L/R-Tasten lehnt sich Euer Fahrer weit aus dem Chassis, um nicht an die Banden zu knallen. Kniffliger ist die Benutzung des zeitlich limitierten "Grapple"-Stahls: Auf Knopfdruck krallt sich ein Energie-Impuls an einem Wendepfosten fest, Ihr schießt mit einem Affenzahn aus der 180°-Spitzkehre heraus. Doch auch Spieler mit übermenschlichen Reaktionen und geschicktem Turbo-Schub kommen nicht umhin, jeden Kursverlauf zu erlernen. Nur durch Übung wißt Ihr über die Ideallinie Bescheid, Anfänger werden von den fixen Gegnern im Nu abgehängt oder fliegen im hohen Bogen aus der Bahn.

Im Zweispieler-Modus bestimmt Ihr selbst die Art des Splitscreens: Gradlinige Straßenzüge absolviert Ihr besser vertikal, auf schikanösen Flußläufen genießt Ihr horizontal mehr Übersicht.

Die Fortsetzung von "Jet Moto" (bei uns als "Jet Rider 2" bald erhältlich) enttäuscht technisch und spielerisch. Die rucklige, vor Polygon-Fehlern strotzende Optik entspricht der des Vorgängers und ist inzwischen veraltet. Schlimmer sind die neuen Strecken: Der Kurvenwahn führt zu häufigen Frust-Attacken. Eine realistische Fahrphysik spürt Ihr im Action-Turnier nur selten - obwohl diese in der Anleitung versprochen wird. *cb*



Das Highlight der Hoverbike-Parade: Geschmackvolle Interlace-Präsentation mit Comic-Portraits der Fahrer.

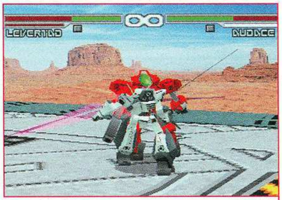
SPIELSPASS 65%



HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: APRIL

Uninspirierter Nachfolger eines freakigen Rennspiels – statt Innovation nur zehn neue Strecken in veralteter Optik.

AB 6

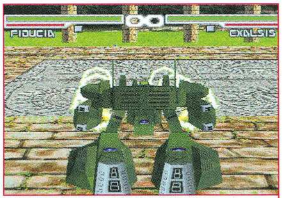


Schlag auf Schlag: Im Nahkampf packen die Mech-Kämpfer ihre Laserschwerter aus.

Project Gaiaray

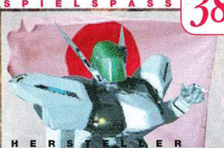
Mechpiloten angetreten zum Arenakampf: Mit einem von sechs stämmigen Mechs brennt Ihr dem Gegner zwei unterschiedliche Waffensysteme und eine Spezialattacke auf den Schild. Ihr blickt Eurem Roboter über die Schulter, mit dem Steuerkreuz lauft Ihr vorwärts und zur Seite. Drehen könnt Ihr Euch mit den Zeigefingertasten – aber nur, wenn Ihr stillsteht. Euer Gegner flitzt alle paar Sekunden durch's Bild, das Kampfgeschehen ist wegen des kleinen Bildausschnitts und der trägen Drehfunktion (auch bei Analogsteuerung) unüberschaubar. Die Mechs unterscheiden sich spielerisch nur durch ihre Waffen, die Steuerung ist ungenau. Auch grafisch hat Entwickler Shoeisha ziemlich gemurkst: Die Sternchenschüsse wirken lächerlich, Explosionen sehen aus wie orange gepunktete Luftballons.

Die pixeligen Polygonarenen und das ruckelige Scrolling lassen die Spielspaßniete erahnen, die popligen Hintergrundmelodien bringen das Faß zum Überlaufen. *oe*



Fiducia setzt auf Feuerkraft: Seine zielsuchenden Raketen folgen flüchtenden Gegnern selbst um Hindernisse.

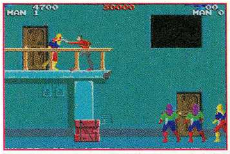
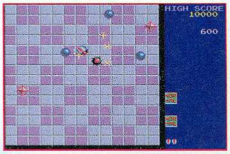
SPIELSPASS 38%



HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Technisch wie spielerisch plumpes Mechgebolze: Rucklige Pixelgrafik und mangelnde Übersicht geben Euch den Rest.

AB 12


"Rolling Thunder" (oben), "Motos" und "Rompers" (unten).



Einsames Highlight: Der Vertikal-Scroller "Dragon Saber" besteht den Spielspaß-Test mit Bravour.

Namco Museum Encore

PS Wer hat denn nur diese sieben Spiele ausgewählt? "Namco Museum Encore" war als glorreicher Abschluß der Oldie-Reihe gedacht, erweist sich aber überwiegend als Spielesammlung zweiter Klasse. Einzig der "Dragon Spirit"-Nachfolger "Dragon Saber", auch nach heutigen Maßstäben ein ausgezeichneter Vertikal-Scroller mit guter Optik, rettet die CD vor dem Fall in unterdurchschnittliche Wertungsregionen. Christian meint zwar, daß auch "Rolling Thunder" ein wegweisender Arcade-Klassiker sei, die restliche MAN!AC-Crew will dem "Elevator Action"-verwandten Titel aber nur das Prädikat "zweitbestes" oder besser "sechstschlechtestes" Spiel der Compilation zugestehen.
Ansonsten blasen wir Trübsal: So ist "Wondermomo" die japanophile Frühform einer primitiven Kick'n'hüpf-Prügelei und "Rompers" ein putziger "Pac-Man"-Ableger mit unterschiedlichen Labyrinthen, zu großen Sprites und ödem Spielverlauf. "King & Balloon" dagegen hat einen gewissen "Oh mein Gott, was ist denn das?"-Reiz: Ihr feuert mit einer Kanone auf angreifende Ballons und müßt den König am unteren Bildrand verteidigen. Dringt ein Ballon durch den Schußhagel, schnappt er sich den König und fliegt davon. Der schreit um Hilfe und quittiert den rechtzeitigen Abschuß des Entführungs-Ballons mit einem krächzenden "Thank you".
Ganz so aufregend ist "Motos" leider nicht. Um den nächsten Level zu erreichen, müßt Ihr verschiedene Objekte vom Spielfeld schubsen und dabei nicht selber hinunterfallen. "Sky Kid" wiederum verpflanzt Euch in einen altertümlichen Flieger, der in Manier bewährter Horizontal-Scroller durch die Lufte ballert. Darüberhinaus fliegt Ihr Loopings und sammelt eine Bombe auf, mit der Ihr ein bestimmtes Gebäude zerdeppern sollt.
Leider hat Namco hausintere Highlights wie "Galaga 88" und "Splatterhouse" nicht umgesetzt. Warum man solche Spielspaß-Perlen bei allen sechs Folgen vergessen hat und dafür nichtssagende B-Titel für die "Museum Encore" auswählte, bleibt mir ein Rätsel. Für den Kauf dieser CD spricht allerdings, daß die Japan-Version in einer überdimensionalen Verpackung geliefert wird, in der die anderen fünf "Museum"-CDs wunderschön Platz finden – macht sich wirklich gut im Spiele-Regal. *mg*

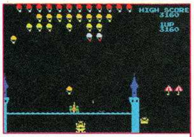
SPIELSPASS 61%



HERSTELLER NAMCO
SYSTEM PLAYSTATION
BRD-RELEASE NICHT BEKANNT

Schwacher Abschluß der Oldie-Serie mit sieben Spielen: Einzig "Dragon Saber" und "Rolling Thunder" machen noch Spaß.





Drei Schlafpillen auf einen Streich: Die Frühzeit-Prügelei "Wondermomo", der Horizontal-Scroller "Sky Kid" und der peinliche "Galaxian"-Clone "King & Balloon" (von links nach rechts).



Baller-Lösung: Unpassende Bälle schießt Ihr direkt zum Gegenspieler, Combos sorgen für Strafbälle en masse.

Calcolo!

PS Herzlich willkommen zur 413. "Columns"-Variante! Um für Abwechslung zu sorgen, bauten die emsigen Entwickler sogar zwei spektakuläre Neuerungen ein: Zum einen zeigt Euch eine Zahl auf den herunterfallenden Kugeln an, wieviele gleichfarbige (benachbarte) Steine für das Verschwinden notwendig sind, zum anderen manövriert Ihr die zunehmend schneller hereinprasselnden Bälle mit Hilfe einer frei steuerbaren, ballernden Comic-Figur von links nach rechts. Gelingen Euch durch bedächtige Stapelei Kettenreaktionen, beschert Ihr dem Comic-Gegner nebenan Strafstein-Magengrimmen: Diese Transparenz-Plage kann nur durch explosive Einzelsteine gemeistert werden.
Die im bunten Anime-Design präsentierte Knobelei macht Spaß, wirkt gut durchdacht und läßt sich problemlos steuern. Dennoch sollten sich nur eisenharte Tüftler den Kauf überlegen: Habt Ihr ein ähnliches Stapel-Spiel im Regal, braucht Ihr diesem lauwarmen Aufguß kaum Beachtung schenken. *cb*



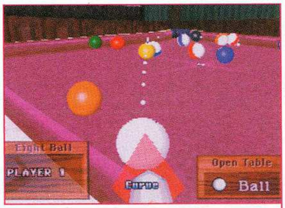
Extra-Ball im Anflug: Schießt auf die rote Kugel, um mehr Feuerkraft für Euren Comic-Schützen zu ergattern!

SPIELSPASS 64%



HERSTELLER CLEF
SYSTEM PLAYSTATION
BRD-RELEASE NICHT GEPLANT

Komplizierter "Columns"-Clone mit Baller-Feature: Trotz Combo-Möglichkeiten für Profis spielt der Zufall mit.



Eine gepunktete Linie gibt die Stoßrichtung inklusive Banden-Abprallwinkel an

Side Pocket 3

Nach gut 18 Monaten setzt Dataeast ihre Billard-Serie auf dem Saturn fort. Während sich an den vorbildlich umfangreichen Spiel-Modi wenig getan hat (gut zehn Pool-Varianten, Story-Modus mit soliden Polygon-Filmchen und japanischem Text, Trickshots samt Editor sowie Training), bietet die Grafik ganz neue Einblicke. Das schnöde Vogelperspektiven-2D des Vorgängers wurde durch Polygon-Optik ersetzt. Ihr zoomt und dreht den Tisch nach Belieben, immer die gestrichelte "Da geht der Stoß hin"-Linie im Visier.
"Side Pocket 3" ist ein professionelles, aber gemütliches Billard, das den Fan absolut zufriedenstellt und auch komplizierte Stöße erlaubt. Da es Interplays weitaus detailverliebteres "Virtual Pool" nicht für den Saturn gibt, locht Dataeast beinahe konkurrenzlos ein. Computergegner in verschiedenen Spielstärken und beschwingte Bar-Musik runden "Side Pocket 3" ab. *mg*



Diesmal in 3D: Die Polygon-Optik erlaubt ruckfreies Zoomen und Rotieren des Spieltisches.

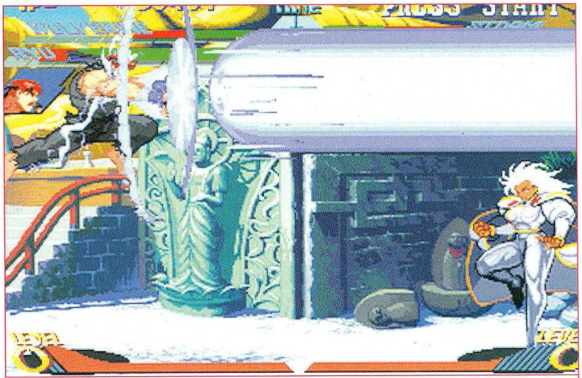
SPIELSPASS 73%



HERSTELLER
DATAEAST
SYSTEM
SATURN
BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Gut spielbare, optionsreiche Billardsimulation in solider 3D-Optik. Story-Modus leider mit viel japanischem Text.

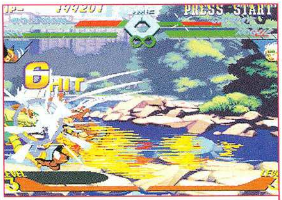
AB 12



Vom Feuerball zum Megabeam: Straßenkämpfer Ryu kann seinen Super-Feuerball auch im Flug ausführen.

X-Men vs Street Fighter

Wenn sich die Street Fighter mit den X-Men anlegen, fliegen die Fetzen: 16 Superhelden der Häuser Capcom und Marvel keilen sich um die Ehre, gegen Oberbösewicht Gouki (geheimer Endgegner in "Super Street Fighter 2 Turbo") anzutreten. Mit dabei sind u.a. Vega (in Europa "Mr. Bison"), Ryu, Ken, Dhalsim und Chun Li, aber auch die Marvel-Schläger Cyclops, Wolverine, Gambit und Rogue. Für die geschmeidige Animationen dieser Automatenumsetzung sorgt die beiliegende 4-MB-RAM-Card, die nur auf Import-Saturns oder umgebauten Konsolen funktioniert.
Vor dem Turnier stellt Ihr Euer Team aus zwei Backpfeifenhelden zusammen: Ihr wechselt Eure Recken während des Kampfes, um den Feind mit wechselnder Strategien aus der Fassung zu bringen. Eine zweite Chance gibt es nicht: Liegt ein Held benommen am Boden, darf er nicht auf eine zweite Runde hoffen. Mit gewohnten 90°- und 180°-Specials vermöbelt Ihr Eure Gegenüber via Uppercuts und Tornadokicks. Habt Ihr durch harte Treffer ausreichend spirituelle Energie gesammelt, setzt Ihr zu einem Supermove an: Ryo bläst seine Kontrahenten via Megabeam vom Bildschirm, Magneto beschwört einen Energiestrahl vom Himmel. Die Hinterhof- und Tempelarenen scrollen in alle Richtungen, die übermenschliche



Wolverine im Schlitzerrausch: Sein Klingenwirbel versetzt Euch bis zu 16 klaffende Wunden.



Neben den 16 Street-Fighter- und X-Men-Helden tritt auch "Super Street Fighter"-Bösewicht Gouki zum Turnier an.

Sprungkraft Eurer Schläger vermittelt sattes Eastern-Feeling. Auch der Schlag in den liegenden Gegner ist möglich, Combos formt Ihr mit Tritt- und Schlag-Kombinationen.
Technisch wie spielerisch hält "X-Men vs Street Fighter" das hohe Niveau der Straßenkämpfer-Serie: Bildschirmerschütternde Special-FX, kinderleichte Steuerung, von Hinterlist geprägte Kämpfe und gewitzte CPU-Gegner garantieren Euch heiße Winterabende. Das Wechseln des Helden setzt zusätzlich taktische Akzente; davon abgesehen findet Ihr hier jedoch keine elementaren Neuerungen. Fehlt Euch eine geniale 2D-Keilerei in der Sammlung, ist das prominent besetzte "X-Men vs Street Fighter" ideal. *oe*

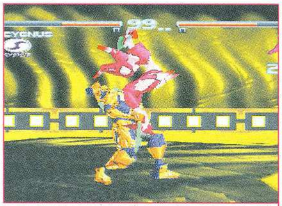
SPIELSPASS 84%



HERSTELLER
CAPCOM
SYSTEM
SATURN
BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Team-Keilerei mit Eastern-mäßigen Supersprüngen: Technisch und spielerisch brillant, jedoch kaum Neuerungen.

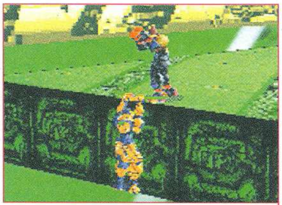
AB 16



Das Blechmädel steht auf Euch: Würfe kommen in "Zero Devide" nur selten zum Einsatz.

Zero Divide Final Conflict

Die stählernen Raufbolde sind zurück: Im dritten Teil der Prügeltrilogie von Zoom (Test von Teil 1 in MAN!AC 3/96) stellen sich zehn stämmige Kampfroboter dem unbarmherzigen Polygonturnier. Als Roboterspinne Poison oder Nahkampfbüchse Zero vermöbelt Ihr den Feind mit je einem Hieb oder Tritt: Per Steuerkreuzaktion variiert Ihr die Schläge, spielerisch und taktisch spielt jedoch nur die Länge Eurer Combos eine Rolle. Eine Liste könnt Ihr im Trainingsmodus aufrufen. Geblockt wird per Feuerknopf, meist entscheidet Ihr Euch jedoch für konsequentes Dauerfeuer. Die CPU-Gegner hauen stupide drauf, spannende Kämpfe entwickeln sich nur im Zweispieler-Modus.
Grafisch präsentiert sich "Zero Divide" solide, aber unspektakulär: Die Interlace-Kämpfer vermeiden jede Polygon-Unpäßlichkeit, ihre Hiebe sehen jedoch undynamisch aus. *oe*



Im letzten Augenblick: Stolpert Ihr über den Arenarand, könnt Ihr Euch mit etwas Glück an der Kante festhalten.

SPIELSPASS 62%



HERSTELLER: ZOOM
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Spinnen- und Monstermechs keilen sich mit unspektakulären Hieben: Plumpe CPU-Gegner und keinerlei taktische Specials.

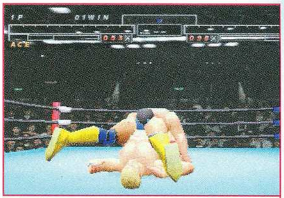
AB 16



Gleich brummt der Schädel: Besonders schmerzhafte Manöver verfolgt Ihr in der Nahaufname.

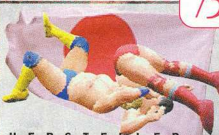
All Japan Pro Wrestling featuring Virtua

Da bebt der Ring: Im Segas neuem Wrestling-Turnier keilen sich die zehn härtesten Catcher Japans (wie Giant Baba und Akira Taue) mit den "Virtua Fighter"-Recken Wolf Hawkfield und Jeffry McWild.
Inner- und außerhalb des Rings vermöbelt Ihr Euren Gegenüber mit Hieben, Haltegriffen und Würfen, die sich nach bewährtem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. Sprinten ist nicht erlaubt, dafür dürft Ihr nach einem gelungenen Powerslam den Gegner verhöhnen und angeberisch Eure Muskeln spielen lassen. Außerhalb des Rings schleudert Ihr den Kopf des Gegners auf Metallpfosten und Gitter, ein "Publikum-Meter" zeigt Eure Popularität. Besonders interessant ist der "Featuring"-Modus, in dem Ihr einen eigenen Kämpfer zusammenschustert und speichert.
Im Vergleich zu "Toukon Retsuden 2" ist die Steuerung simpel: Timing ist nicht mal bei einem Schubser ins Seil mit anschließendem Wurf nötig. Kennt Ihr Eure Specials, flutscht der Kampf wie von allein. So könnt Ihr Euch auf's Kontern konzentrieren, Anfänger haben auch gegen geübte Spieler eine reelle Chance. Der simple Aufbau hat aber negative Begleiterscheinungen: Im Vergleich zum genannten Genre-Meister ist das Manöversortiment begrenzt, zumal Sprintattacken und Sprünge vom Ringseil nicht möglich sind. Die Wrestler wirken sehr kantig, ihre Würfe dafür wuchtig. Grafikfehler sind leider die Regel: Das Ringseil durchdringt Euren Schützling oder verschwindet ganz, Arme und Beine stecken plötzlich im Gegner. Die Gitarrensoli halten sich dezent im Hintergrund, schallende Digibackpfeifen und Publikumsgejole untermalen den Kampf. *oe*



Beendet das Match mit der Powerbomb: Auf Finishingmoves folgt sogleich der Pin.

SPIELSPASS 75%



HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Japan-Wrestling mit "Virtua Fighter"-Gästen: Wuchtige Animationen, kantige Catcher und simple Steuerung.

AB 16

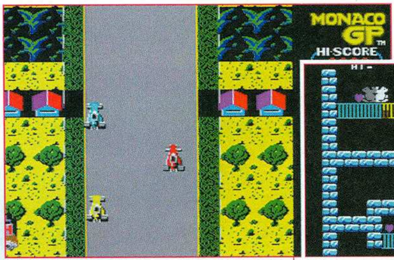




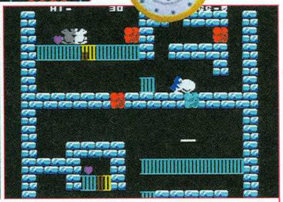
Der knallharte Wrestling-Sport hinterläßt auch bei stämmigen Kämpfern Spuren: Bandscheibenprobleme, Gelenkschmerzen und spröde Knochen begleiten die Catcher nicht selten in den Ruhestand. Damit Ihr schon vorher wißt, was Ihr Eurem Gegenüber antut, macht Euch "All Japan Pro Wrestling featuring Virtua" auf gefährliche Manöver aufmerksam. Kracht der Kontrahent unglücklich mit dem Kopf auf den Boden, weist Euch für wenige Augenblicke eine Röntgenoptik (siehe Bilder oben) auf die Verletzung hin. MAN!AC wünscht gute Besserung!



Gratisflugstunden: Dem Spiel liegt eine ausführliche Combo-Karte bei, die Euch die Button- und Steuerkreuz-Kombinationen für alle Manöver verrät.



Schneller Renn-Slalom gegen Zeitlimit und ausscherende Flitzer: Segas erstes "Monaco GP" wird bereits 19 Jahre alt!



Grafisch minimalistisch, spielerisch ausgefeilt: Im Labyrinth des "Penguin Land" schubst Ihr rohe Eier nach unten.

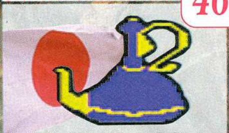
Sega Ages Memorial Vol. 2

Frisch aus der Mottenkiste präsentiert Euch Sega auf der zweiten "Memorial"-CD sechs hauseigene Spielautomaten. Zum Leidwesen der MAN!AC-Oldiefraktion ignorierte man allerdings konsequent Sega-Hits wie "Super Monaco GP", "Shinobi" oder "Hang On". Stattdessen entschied man sich für weitgehend unbekannte Spiele, die entweder steinalt, unspektakulär oder auch beides zusammen sind. Den Anfang machen zwei Veteranen von 1979: Beim "Monaco GP" düst Ihr auf einer vertikal scrollenden Geraden nach oben und weicht pendelnden Computerfahrern aus. "Samurai" ist ein Schwertspektakel in Grafikzeichen-Optik: Lenkt ein hampeliges Pixelmännchen in einer Arena geschickt auf Eure Feinde zu, und vermeidet von oben geworfene Shurikens. Aus dem Jahre 1983 stammt "Sindbad Mystery": In bildschirmgroßen Labyrinthen sammelt Ihr wie Namco-Kollege "Pac Man" Symbole ein und setzt damit stückchenweise eine Schatzkarte zusammen. Wagemutige Abenteurer buddeln auf Verdacht, die komplette Karte zeigt Euch den versteckten Schatz genau. Streunenden Banditen weicht Ihr aus oder plättet sie mit rollenden Felsen. "Star Jacker" ist ein langweiliger Vertikalscroller, bei dem sich Eure Jägerschwadron mit Lasern und Bomben durch den Raum kämpft. Das taktische "Penguin Land" ist auch Master-System-Sympathisanten ein Begriff: Als besorgte Pinguin-Mami schubst Ihr ein Ei mit Eurem Nachwuchs durch Aufpicken von Eisschichten nach unten und vermeidet wütende Bären-Attacken. Bei "Ninja Princess" schließlich ballert sich Eure Pixel-Amazone gegen Heerscharen aggressiver Ninjas durch's alte Japan.

Mit dieser CD werden selbst glühende Klassik-Fans zu gelangweilten Oldie-Ignoranten: Nicht nur, daß Zusatz-Infos à la "Namco Museum" vergessen wurden, die Auswahl der Spiele ist völlig unverständlich und verärgert Euch durch unsinnige, neu programmierte Menü-Einblendungen bei jedem Spielstart. *cb*



Gemächlicher "Pac Man"-Clone mit Schatztruhen-Buddelei: "Sindbad Mystery" ist das beste Spiel der Compilation.



SPIELSPASS 46%

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Witzlose Uralt-Oldiesammlung ohne Highlights, bei der selbst Klassik-Fans binnen weniger Minuten selig entschlummern.

AB 12



Ur-Automaten zum Gähnen: Weder das tranige Pixel-Gehaue "Samurai" (links) noch "Ninja Princess" (Mitte) oder "Star Jacker" machen länger als zehn Minuten Spaß.



Hektisches Blasenschießen im High-tech-Land: Bob (rechts unten) wartet auf den Einstieg eines zweiter Spielers.

Bubble Symphony

Die Neuauflage der klassischen "Bubble Bobble"-Hüpferei haben wir in MAN!AC 3/97 schon für die Playstation getestet – mit gehöriger Verspätung erscheint nun in Japan eine marginal verbesserte Version für den Saturn. Als knuffiger Mini-Saurier springt Ihr durch zahlreiche bildschirmgroße Labyrinthe und attackiert mit Seifenblasen fliegende Propellergnome und steinrollende Knilche. Die Bösewichte sind kurzzeitig in den Ballons eingeschlossen und platzen durch beherztes Springen entzwei. Je mehr Blasen Ihr zugleich eliminiert, desto üppiger purzeln Bananen, Tomaten und andere Früchte über die Plattformen und geben jede Menge Punkte. Trödeln dürfen Eure putzigen Saurier aber nicht, denn nach wenigen Augenblicken befreien sich die Schurken und machen erbost Jagd auf Euch. Durch geübtes Blasenreiten erreicht Ihr schwer zugängliche Bereiche, außerdem erleichtern Wasser-, Blitz- und Regenbogen-Ballons die Hatz: Diese Extras entfesseln bei Berührung über den Bildschirm schnellende Elemente.

Trotz vieler netter Ideen wie einer "Space Invaders"-Parodie erreicht die quietschbunte Neuauflage nicht ganz den Charme des Originals. Giganto-Bosse und unübersichtliche Cartoon-Hintergründe schmälern den Spaß an der hektischen Blasenschlacht. Wer das kultige Original innig mochte, spielt trotzdem probe. *cb*



SPIELSPASS 67%

HERSTELLER: VING
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Action-Hüpferei nahe am Original-"Bubble Bobble": Hektischer Comic-Overkill und unfaire Bosse schmälern den Spaß.

AB 6

VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. Gran Turismo PLAYSTATION
2. Mischief Makers NINTENDO 64
3. Gaplus PC ARCADE EMULATOR



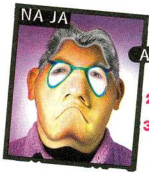
ANDREAS U. SPIELT:
1. Time Crisis PLAYSTATION
2. NBA Fastbreak '98 PLAYSTATION
3. Borland C++ PC



WINNIE SPIELT:
1. Gran Turismo PLAYSTATION
2. Tetris LCD-SCHLÜSSELANHÄNGER
3. Go GAME BOY



CHRISTIAN SPIELT:
1. Indiziertes Spiel SATURN
2. Indiziertes Spiel SATURN
3. Gran Turismo PLAYSTATION



ANDREAS K. SPIELT:
1. The Eidolon ATARI XL
2. Koronis Rift ATARI XL
3. Gangster Town MASTER SYSTEM



OLLI SPIELT:
1. Pocket Monsters GAME BOY
2. Grand Theft Auto PLAYSTATION
3. Game Boy Wars GAME BOY

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

IT'S A MAN!AC

Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.



Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

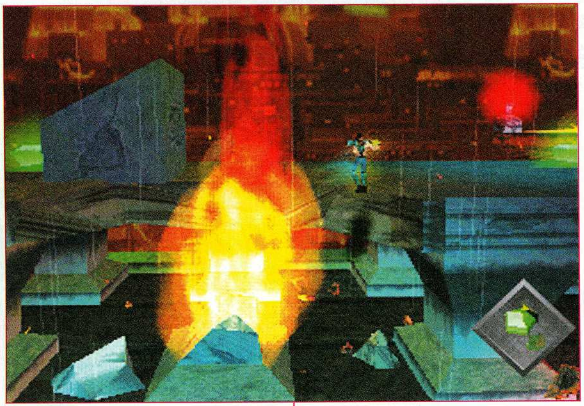
Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

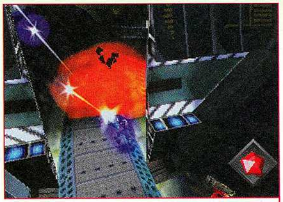
Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: Visual Concepts, USA • **Produzenten:** Greg Thomas, Scott L. Patterson • **Programmierung:** Tim Meekins, Ronald Pieket-Weeserik, Paul Robinson, Dave O'Connor, Tim Walter • **Grafik:** Matt Crysdale, Steve Paris, Eric Fong, Victor Gerth, David Dama • **Sound:** Mark Chosak

One



Nach der Flucht aus dem Gefängnis hechtet Cain auf's Dach und zerschießt die Betonträger in blinder Wut!



Vormarsch im Monorail-Bahnhof: Cain eliminiert die Kommandoeinheiten und...

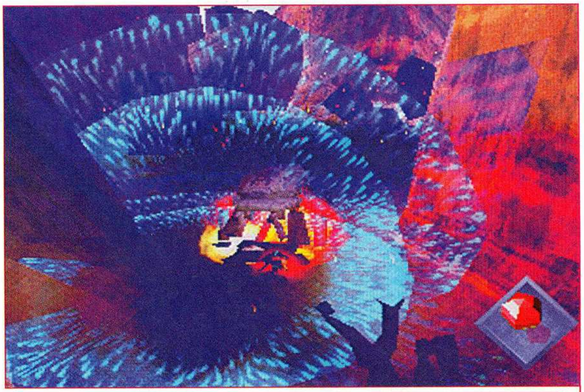


...entkommt auf einem Zug. Von den Wachtürmen aus schießen Droiden mit Lasern auf den Flüchtigen.

Spezial-attacken

stehen nur einem zornigen Helden zur Verfügung: Färbt sich Euer "Rage Meter" komplett rot, verfügt Cain über eine wuchtige Multi-Hit-Combo, die selbst massive Blechwächter in die Luft schwingt. Bei roter Aura wendet Ihr durch Aufladen per Kreisknopf eine "Dash"-Attacke an, die mehrere Gegner zugleich vernichtet. Die ultimative Explosion zündet Ihr in höchster Erregung. Allerdings fällt beim effektvollen Wutausbruch das Rage-Meter um eine Stufe zurück, gleichzeitig wird auch Eure Schnellfeuerwaffe zurückgestuft.

PS Eine fremde Macht hat sich das falsche Testmuster für kybernetische Experimente ausgesucht. Selbst nach einer umfassenden Gedächtnis-Löschung denkt Entführungsopfer Cain nur an zwei Dinge: Flucht & Rache! Als sich aus seinem bionischen Arm eine Lasersalve löst und die massive Zellentür in Stücke schießt, baut sich in Cains' Kopf ein unbeschreiblicher Haß auf. Kein Mensch wird Ihn jetzt noch stoppen können! Just in diesem Augenblick übernehmt Ihr seine Flucht durch fünf Welten. Ihr steuert den Polygon-Terminator entlang einer vorgegebenen Route, bewegt Euch aber innerhalb der sich ständig wechselnden Perspektiven frei in alle Himmelsrichtungen: Erst von der Seite aus der Totalen, dann wieder direkt von hinten werdet Ihr pausenlos von der unheimlichen Alien-Soldateska kreuz und quer durch die Gefängniskomplexe gejagt. Würden Euch nur Cyborgs mit Laservisieren auf's Korn nehmen, wäre das kein Problem, denn dank Eurer bionischen Stahlprothese nehmt Ihr es sowohl im Lasergefecht als auch im Nahkampf mit den Cyborg-Schergen auf. Doch schon nach wenigen Metern entfesseln Eure Verfolger eine ganze Kriegsmaschinerie: Waffenstarrende Helis knattern mit Zwillings-MGs durch die Fenster, Zielsuchraketen prasseln rings um Euch in den Asphalt, die Sprengung ganzer Brücken soll Euch stoppen. In diesem Inferno überlebt Cain nur mit permanenter Gegenwehr: Per Salto hechtet Ihr nur Zentimeter an tiefen Schluchten vorbei, ständige Bewegung läßt die wuchtigen Einschläge hinter Euch verpuffen und Dauerfeuer wirft anrückende Cyborgs schon hundert Meter vor Euch in die Luft. "One" verzichtet auf Energieanzeigen und Power-Ups im herkömmlichen Sinn. Das pulsierende "Rage-Meter", ein farbiger Kristall in der rechten unteren Bildschirmecke zeigt Trefferquote, Lebensenergie und Power-Up-Status in einem. Dauernde Zerstörung färbt den Kristall von grün über gelb zu rot. Ihr giert nach ständiger Vernichtung, um die Automatik-Zieleinrichtung und Waffenkraft auf dem höchsten Level zu halten. Vergeßt vorsichti-



Pumping Rage: Nur wenn der Rage-Kristall heftig schlägt, verfügt Cain über den einer Smart-Bombe ähnlichen Wutausbruch. In diesem Gewitter verglühen alle Gegner!



Kein Atempause für Cain: Die Schienenbahn wird von einem Roboter-Riesen eingeholt, der über...



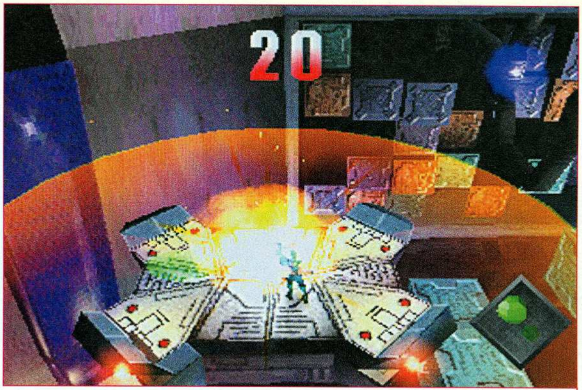
...Schilde verfügt. Durch Beschießen von vorbeifahrenden Transportern an der Decke fallen diese auf den...



...Verfolger, der nach einem Sturz die Jagd tapfer fortsetzt. Nach mehreren Treffern entkommt Cain.

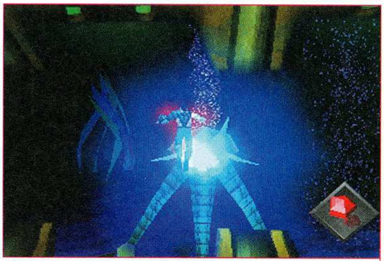


Abfang-Einheiten an der Bergfestung: Sogar metallische Walker werden aufgeboten, um Cain zu stoppen!

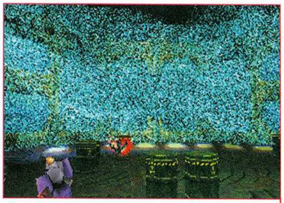


In einer Traumsequenz springt Ihr verzweifelt über sich drehende Kistenanordnungen, um die drohende Implosion von Cains Gehirn zu verhindern!

ges Anpirschen und Überlegen: Binnen weniger Sekunden kühlt sich Cains Temperament völlig ab, und der nächste Treffer kostet Euch ein Leben. Nach der Flucht aus dem Zellenkomplex richtet Ihr hoch über der nächtlichen Metropole ein beispielloses Inferno an, bevor Ihr per Helikopter in befestigte Berggebiete vorstoßt und schließlich in das Unterwasser-Fort der fremden Macht eindringt. Jede der Welten wird dank dynamischer Nachladetechnik zu einem minutenlangen apokalyptischen Abenteuer ohne Unterbrechung: Ständig kreist die Kamera um Euren entschlossen ballernden Charakter, um die beste Perspektive einzufangen, während Ihr Helis, Mechs und Hunderte von Soldaten wegräumt. Aufgeschnappte Sekundärwaffen wie Raketen und Flammenwerfer bringen dem Feind grausame Verluste bei. Besonders dramatisch: Durch Funkverkehr, den Ihr während der Action ständig mithört, sind sämtliche Truppen über Eure Flucht informiert und treffen eilig Gegenmaßnahmen. Behelfsmäßig seilen sich Kommandos mitten über Euch ab, hektisch werden Felsen zur Verhinderung Eures Vormarsches gesprengt und provisorische Abwehrstellungen errichtet. Schlagt Ihr Euch bis zum Ende eines Abschnitts durch, spinnt eine Echtzeit-Animation die Geschichte nur für Sekunden weiter, ehe Ihr erneut dem Ansturm aus allen Richtungen entgegentretet. Zwei Continues helfen Euch beim Anlauf auf den nächsten Metall-Endgegner wie Gleiterschiffe und Riesenspinnen, sporadische Checkpoints erlauben den Neueinstieg einige Meter hinter Eurem Ableben. Auch bezüglich Eures Lebens-Kontos konzentriert sich das Spiel auf das Wesentliche: Für je 100 "Kills" gibt's ein Extraleben. *cb*



In der Unterwasserbasis saugen sich unheimliche Tentakel-Wesen an den Glasscheiben fest: Tötet sie, oder...



...die Gläser zerbersten und die gesamte Station säuft mitsamt der Cyborg-Armee in kürzester Zeit ab!

Akustisch

feuern Euch während Eurer Non-Stop-Flucht nicht nur filmreife Orchesterklänge an, sondern auch die präzisen Funk-Kommandos des feindlichen Oberkommandos: Bei jedem Spurt werden die im Krisengebiet befindlichen Kräfte auf Eure Position hingewiesen. Ihr erschaudert schon beim Gedanken, was die bösen Buben um die nächste Ecke aufgebaut haben. Diese hervorragend realisierte Idee trägt wesentlich zur packenden Stimmung bei: Ihr werdet nicht nur auf dem Bildschirm in die Ecke getrieben, sondern auch akustisch!

! In diesem Action-Overkill wird selbst der friedlichste Konsolenfreund zum zähnefletschenden Wüterich. Ihr überlebt nur durch kompromißlose Non-Stop-Zerstörung: Wo Ihr auch entlanghetzt, die durch beängstigend echten Funkverkehr auf Euch vorbereiteten Divisionen werden in einem Stakkato aus Rauch, Lichtblitzen und Trümmern zu Kleinholz gehackt. Die aberwitzig inszenierte (und teils rucklige) 3D-Action nimmt kaum Rücksicht auf die Übersicht, dennoch hilft Euch die richtige Taktik stets aus der Bedrouille: Mal kontert Ihr eine Meute Söldner aus der Distanz per Laser aus, dann knackt Ihr im Nahkampf mit einer Stahlarm-Combo die Knochen der Aliens. Imposant sind die schier endlosen Abschnitte, die nahtlos von einem Höhepunkt zum nächsten führen. Einzig die spärlichen Rücksetzpunkte frustrieren unkonzentrierte Kämpfer.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS **84%**



HERSTELLER	ASC
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	77%
SOUND	86%

Unglaublich effektreicher Action-Krieg: Der erzürnte Cyborg Cain mutiert zur Ein-Mann-Armee mit Non-Stop-Killerdrang!

AB 16

HOT Line

KILLER-COMBO: Stürmen Soldaten auf Euch zu, nutzt Ihr am besten die Nahkampf-Combo per Kreistaste. Habt Ihr ein rotes Rage-Meter, setzt Ihr die "Dash"-Attacke ein, um ganze Trupps auf einen Rutsch zu töten. **FRUST-VERMEIDUNG:** Verliert Ihr in einem Abschnitt mehrere Leben, stellt Eure Taktik um. Vernichtet vor besonders heftigen Attacken eine Serie von Gegenständen, um Eure Wut anzuheizen. Dann prescht vor und zündet einen Smart-"Rage", der alle Feinde vernichtet. Bei schwierigen Sprungpassagen konzentriert Ihr Euch auf Euren Schatten, der die Position genauer zeigt. **BOSS-BEWÄLTIGUNG:** Alle "One"-Bosse müssen auf indirekte Weise zerstört werden, da sie über Schilde verfügen. Seht Euch nach schweren Gegenständen um, die durch Laserbeschuß auf diese Monster plumpsen, oder sorgt wie beim ersten Boss-Duell dafür, daß die Scheusale in die Tiefe stürzen! **VOLLE VERNICHTUNG:** Jeder Gegenstand, der bei Beschuß blinkt, kann auch vernichtet werden und Euch wütender machen. Allerdings werden manche Kisten oder Türen erst zerstörbar, wenn Ihr eine bestimmte Kill-Rate erfüllt habt. **EXTRA-ÄRGER:** Nutzt Extra-Rage für mehr Power: Bestimmte Soldaten geben bei Vernichtung bis zu drei Wut-Einheiten auf einmal frei!



Bloß weg hier: Cain auf der Suche nach Bonus-Opfern!

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Psygnosis, F

Power Soccer 2



Hartes Foul: Mit einem Sprungkick streckt Ihr den Gegner zu Boden – der Schiedsrichter hat's nicht gesehen.



Elegant: Je nach Höhe der Flanke erzielt Ihr durch Fallrückzieher oder fliegendem Kopfball das entscheidende Tor.

Geknackt:
Der Schwachpunkt bei den meisten Fußballspielen ist der Torhüter. Oft läßt sich eine Technik finden, mit der fast hundertprozentiger Torerfolg





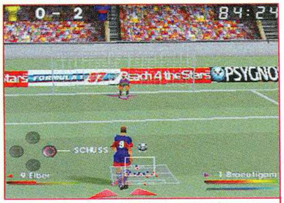


garantiert ist. So geht's bei „Power Soccer 2": Spurtet mit Eurem Spieler bis zum Elfmeterpunkt, mit einem Hackentrick täuscht Ihr den Keeper, der gegen den folgenden Torschuß machtlos ist.

Winterpause in der Bundesliga, noch ein halbes Jahr bis zur WM – da kommt ein neues Playstation-Fußball gerade recht. Psygnosis' zweiter Teil der „Power Soccer"-Serie (das 97er "International"-Update nicht mitgerechnet) ist keine ernsthafte Simulation, sondern ein schneller 3D-Kick für zwischendurch. Grobe Tackles, rücksichtsloses Grätschen und spektakuläre Fallrückzieher stehen hier vor taktischem Spielaufbau und Aufstellungspoker. Im Liga-Modus wählt Ihr zwischen 125 europäischen Mannschaften; spielt Ihr die WM, flanken 56 internationale Teams. Bei der EM wiederum treten 20 UEFA-Teams an. Die Begegnungen finden im Winter, Herbst und Sommer in acht verschiedenen 3D-Arenen statt. Die Jahreszeit hat nur Einfluß auf die Ball- und Rasenfarbe – fußballtechnisch ändert sich nichts. Wie beim Vorgänger drückt Ihr auf dem Joypad mehrere Tasten gleichzeitig, um besonders harte Schüsse abzufeuern, Verteidiger mit einem Hackentrick zu täuschen oder mit unfairem Handspiel ein Tor zu erzielen. Der Torhüter wird ausschließlich vom Computer gesteuert, nur bei Torabstößen stellt Ihr Schußstärke und -Richtung ein. Um das häufige Foulspiel des Gegners zu bremsen, stellt Ihr die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters von „blind" auf „streng". Weitere Menüeinstellungen wechseln zwischen Action- und Simulationsmodus, variieren die Spieldauer oder verändern die Kameraperspektive. Der Blickwinkel ist nicht statisch auf das Spielfeld gerichtet, die Kamera zoomt je nach Situation näher ans Geschehen oder zeigt einen übersichtlichen, größeren Bildausschnitt. Der eingeblendete Radar gibt Aufschluß über das Stellungsspiel Eurer Team-Kollegen. RTL-Moderator und Pils-Kenner Marcel Reif begleitet Euch mit 200 verschiedenen Kommentaren durch die Meisterschaft – die Namen der Spieler kennt der Sprecher jedoch nicht. *au*



Was jetzt? Entweder den Ball mit der Brust stoppen, oder per Kopfball zum lauernden Mitspieler abgeben.



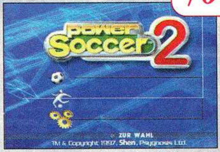
Strafstoß: Gestandene "Power Soccer 2"-Torhüter lassen sich selbst beim Elfmeter kaum überlisten.

Bolzplatz-Action für Anspruchslose: Psygnosis' „Power Soccer 2" wendet sich an Rambazamba-Spieler, die mit realitätsnahen Simulationen wie „FIFA Soccer" nichts anfangen können. Dank unkompliziertem „Kick & Rush" tummelt Ihr Euch hauptsächlich um den 16-Meter-Raum – langweiliges Mittelfeld-Ballgeschiebe kommt kaum vor. Leider schießt „Power Soccer 2" über das Ziel hinaus: Der ballführende Spieler wird praktisch immer mit einem Foul vom Leder getrennt – das zehrt an den Nerven. Selbst in der strengsten Einstellung zückt der Schiedrichter nur selten die gelbe Karte, sogar bei eindeutigen Notbremsen zeigt er kein Rot. Durch das rüpelhafte Spiel hagelt es Elfmeter, die aber nur selten zum Torerfolg führen: Acht von zehn Schüssen fischt der Wunder-Keeper Eures Computer-Gegners mühelos aus der Luft.



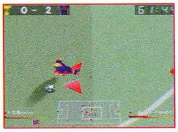
ANDREAS ULRICH

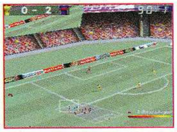
SPIELSPASS 70%



HERSTELLER: PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 69%
SOUND: 62%

Spritziger Kick mit Arcade-Touch: Unkomplizierte Action mit flotter Grafik, aber ohne Reiz für Freunde realitätsnaher Simulationen.





Alle Kamera-Perspektiven im Überblick: Sechs Blickwinkel von schräg bis steil stehen zur Wahl, spielerisch brauchbar ist aber nur die Standard-Seiteneinstellung.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger "Adidas Power Soccer" wurde in Ausgabe 5/96 mit 78% bewertet und wird nun auf 69% abgewertet.

Entwickler: n-space • **Produzent:** Erick S. Dyke • **Spieldesign:** Dan O'Leary • **Programmierung:** John M. Meyers, John W. Woznack, Frederic Meraud, Tim Smolen • **Grafik:** Stacy Schulstrom, Jamie Gunter-Boulware, David Ensign, Jason Eastman • **Sound:** Russel Lieblich

Bugriders



Während Ihr triumphierend durchs Unterholz knattert, schmiert ein getroffener Reiter rechts von Euch ab!

PS Der strahlendste Ritter im Fantasy-Reich Entymion wird jährlich im "Bugriders"-Turnier gekürt. Aus bewährter "Von hinten"-Ansicht düst Ihr kreuz und quer durch sechs Provinzen, in denen je drei unterschiedliche Kursverläufe abgesteckt sind. Enge Kurven nimmt Euer Reiter automatisch, nur auf Geraden lenkt Ihr zu lohnenden Zielen. Durchfliegt blaue Bonustore, um Zeitboni zu erhaschen, und gebt Eurem ungewöhnlichen Flugvehikel die Peitsche: Unter lautem Quietschen flattert das sensible Ungeziefer mit Euch durch's Unterholz und steile Klippen hinab. Seid Ihr zu grob, quittiert das Vieh frustriert den Dienst, und Ihr laßt Euch zwangsweise einige Sekunden im Wind treiben. Damit Ihr siegreich bleibt, hebt Ihr die Konkurrenz mit Plasma-Projektilen und ferngelenkten Raketen aus dem Sattel. *cb*







Im (vertikal oder horizontal geteilten) Zweispieler-Modus wird's rucklig (links). Wählt den Ritter und auf ins Duell (Mitte): Rechts ein Volltreffer, der Euch den Hintern verkokelt.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



CHRISTIAN BLENDL

! Das originelle Käferreiten entpuppt sich als verquaster Mix aus Flug- und Schießspiel. Das 3D-Gewirr wird keinem der angepeilten Genres gerecht: Die super-sensible Steuerung vermittelt kaum Fluggefühl, in scharfen Schwenks und Berg- und Talflügen geht jegliche Übersicht baden. Zum Ballern braucht Ihr vor allem Extra-Glück: Mit normalen Waffen schießt Ihr vorbei, nur zielsuchende Raketen bringen Schadenfreude. Unter diesen Design-Mängeln geht den witzig designten "Bugriders" leider die Luft aus.

Kurvenflug leicht gemacht: Trotz verzwickter Wald- und Höhlenabschnitte braucht Ihr Euch um den rechten Weg durch Entymion keine Sorgen zu machen. Kurven durchfliegt Ihr dank automatischem Scrolling ohne an Wände zu knallen, lediglich die genaue Positionierung bleibt Euch überlassen. Die eigentliche Aufgabe ist das Durchfliegen farbiger Ringe und das Anpeilen gegnerischer Piloten.

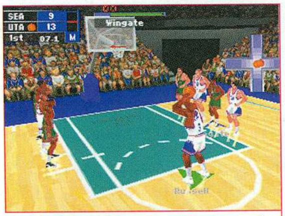
SPIELSPASS	54%
HERSTELLER	GT INTERACTIVE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	61%
SOUND	66%

Dröge Schaben-Flugstunde im Fantasy-Land: Effektvolle Ballereien würzen die Hektik mit kurzzeitiger Schadenfreude.

AB 12

Entwickler: Visual Concepts, USA • **Produzent:** Greg Thomas • **Programmierung:** Aki Rimpilainen, Matthew Harmre, Chris Larson u.a. • **Grafik:** Alvin Cardona, Han Cho, David Lee u.a. • **Sound:** Mark Chosak

NBA Fastbreak `98



Gut geklaut: Das Zielsystem für die Freiwürfe wurde von Sonys "Total NBA"-Zweiteiler abgekupfert.



Schau genau: Über die vier Joypad-Buttons entscheidet Ihr, welcher Mitspieler den Paß bekommt.

Deja-Vu:

Der Name "NBA Fastbreak" kommt Euch bekannt vor? Die Flipper-abteilung des Herstellers Midway brachte 1997 den gleichnamigen Pinball-Tisch in die Spielhalle (siehe Bild). Eine andere Automatenvorlage für das Playstation-Basketball gibt´s nicht.

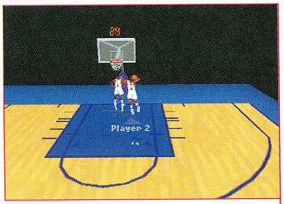


PS „NBA Fastbreak 98" versucht, gegen „NBA Live '98" von EA Sports zu punkten. Als notwendige Voraussetzungen bringt „Fastbreak" alle originalen NBA-Mannschaften auf den Court – nur Michael Jordan fehlt. Mit der Team-Wahl startet Ihr in eine Saison oder dribbelt gleich in die Playoffs. Im Hauptmenü stellt Ihr u.a. den Realitätsgrad ein: Der Arcade-Modus erlaubt Rüpeleien und Regelverstöße – der Schiedsrichter bleibt in der Umkleidekabine. Wählt Ihr hingegen die „Simulation", pocht der Referee auf das Regelwerk: Dem Foul in der Zone folgt ein Freiwurf, die Shot-Clock tickt unerbittlich und jeder Verstoß gegen die Drei-Sekunden-Regel wird geahndet. Die Steuerung ändert sich dabei je nach Situation: Lenkt Ihr den Ballträger, sucht Ihr mit der L2-Taste gezielt einen Paßempfänger oder werft den Ball via „X"-Button zum nächsten ungedeckten Spieler. Pässe in den Lauf sind ebenso möglich wie überraschende, „blinde" Abgaben. Vorsicht: Bei solchen riskanten Manövern landet der Ball oft im Aus oder beim Gegner, der sich dafür mit einem Fastbreak bedankt.



Die letzten Sekunden der "Shot-Clock" werden in einem extra Fenster angezeigt

Drückt Ihr außerhalb der Drei-Punkte-Linie die Viereck-Taste, verwirrt Euer Profi seinen Gegenüber mit Dribblings und Drehungen, in Korbnähe setzt er zu einem spektakulären Dunk oder Wurf an. Um mit Distanzwürfen Punkte zu holen, laßt Ihr den Wurf-Knopf erst dann los, wenn der Spieler den höchsten Punkt im Sprung erreicht hat. Je nach Voreinstellung wechselt der Computer



Premiere: "NBA Fastbreak '98" ist das erste Basketball-Spiel mit Trainings-Modus.

ausgelaugte Sportler automatisch, oder Ihr kümmert Euch um die Kondition der langen Kerls. Laßt Ihr das Power-Meter zu weit sinken, treffen selbst Meisterschützen nicht mehr und schleichen nur müde über das Spielfeld. *au*

SPIELSPASS **78%**



HERSTELLER: MIDWAY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 72%
SOUND: 65%

Gutes Basketball mit Grafik-Gags und starkem CPU-Gegner. Leider bremst der zähe Spielverlauf den Spaß in Arcade- wie Simulationsmodus.

AB 6

! Midway hat den Sprung in die 3D-Arena anständig hingebracht: Grafische Spielereien wie charakteristische Gesichtstexturen, der spiegelnde Hallenboden und die realistischen, flüssigen Animationen lassen nicht nur die Herzen der NBA-Fans höher schlagen. Der Arcade-Modus bietet Spielspaß ohne Reue, in Abwesenheit des Referee wird gedunkt, was das Zeug hält. Trotzdem bleiben die „Fastbreak '98"-Spieler auf dem Boden: Unrealistische Superdunks werdet Ihr vergeblich suchen. Einziger Kritikpunkt ist der zähe Spielverlauf: Die Midway-Sportler bewegen sich zu gemütlich über das Spielfeld und reagieren zögernd auf Eure Kommandos. Besonders lästig wirkt sich das auf die Verteidigung aus - gelungene Blocks bleiben die Ausnahme. Dennoch: "NBA Fastbreak '98" braucht den Vergleich mit "NBA-Live" und "Total NBA" nicht scheuen.



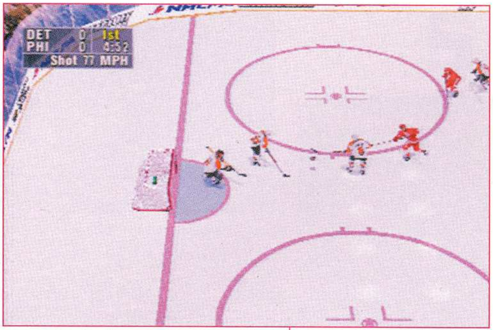
ANDREAS ULRICH



Reichlich, aber übersichtlich: Durch die umfangreichen Menüs lassen sich vor und während des Spiels alle gewünschten Parameter setzen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine ,Umsetzungen geplant.

NHL Face Off '98



Ameisen-Hockey: Die Seitenansicht ist übersichtlich, aber wenig detailliert.

Das 98er-Update von Sonys „NHL Face Off" schickt die altbackene Bitmap-Grafik seiner beiden Vorgänger auf die Strafbank: Erstmals erstrahlen nicht nur die Stadien in Polygon-Optik, auch die Spieler flitzen geschmeidig animiert in fescher Textur-Ausrüstung über das Eis. Wie die Konkurrenz zieren „NHL Face Off '98" offizielle Lizenzen von NHL und NHLPA.

Die Simulation lädt Euch neben Freundschaftsspielen zu Playoff-Matches und Liga-Meisterschaft. Nationalmannschaften oder einen WM-Modus gibt es dagegen nicht, dafür eine nützliche Übungsvariante: Hier könnt Ihr die Zahl der Spieler auf dem Eis einstellen und damit in Ruhe Angriffskombinationen oder Unterzahlspiel probieren.

In den Optionen schaltet Ihr die gängigen Eishockeyregeln wie Abseits und Zweilinienpaß ein und entscheidet Euch, ob Reihenwechsel und Prügeleien erlaubt sind. Die Spielgeschwindigkeit ist dabei in 150 Stufen besonders fein regulierbar, die Zahl der Kameraperspektiven wurde auf sechs erhöht. An der Steuerung hat man festgehalten: Auch 1998 befördert ihr den Puck über Direktpaß-System und Forechecking ins Angriffsdrittel und haut ihn als satten Schlagschuß ins Gehäuse oder überwindet den Torhüter mit einem Lupfer. In der Verteidigung checkt Ihr den Stürmer nicht wahllos um, sondern könnt gezielt mit dem Schläger hakeln und zuschlagen. *us*



In der Wiederholung analysiert Ihr Treffer: Wieso hat der Torwart diesen Puck vorbeigelassen?

Vor lauter Begeisterung über die neue Polygongrafik haben die Entwickler vergessen, das Spieldesign zu verbessern: So findet Ihr in der 98er-Ausgabe zwar Optik-Gags wie wackelnde Plexiglasbanden, dürft aber nur noch aus entfernten Perspektiven am Match teilnehmen: Die neuen Grafikdetails an den hektischen Spielern (egal bei welcher Geschwindigkeit) erkennt Ihr dabei kaum. Nervig sind die unfähigen Torhüter, die selbst bei Topteams jeden zweiten Schlagschuß ins Netz lassen. Der Computer nutzt dies besonders gerne aus – auch auf niedrigem Schwierigkeitsgrad haut Euch die Playstation-CPU den Puck am Fließband rein. „Face Off 98" ist ein akzeptables Eishockey, spielt aber nicht auf dem extrem hohen Niveau der Konkurrenz von EA Sports und Acclaim.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 76%

HERSTELLER: SONY

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 73% | **SOUND:** 64%

Jetzt mit Polygon-Optik, aber spielerisch verbesserungsfähig: Die hektischen Matches leiden u.a. unter den schwachen Goalies.

AB 6

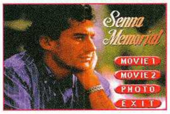
Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "NHL Face Off '97" wurde in MAN!AC 4/97 getestet und wird hiermit auf 79% abgewertet.

Entwickler: Gaps, Japan

Ayrton Senna Kart Duel 2

Ayrton Senna wird schon zum zweiten Mal als Lizenzträger für ein Kartspiel benutzt. Um wenigstens ein bißchen Senna-Flair aufkommen zu lassen, studiert Ihr im "Memorial" inige Privatfotos des PS-Helden und







Die Infos des "Senna Memorial" sind planlos zusammengeschustert.

schaut zwei öde Filmchen an. Besonders die Szenen beim Wassersport oder die Bemerkungen zur Formel 1 haben für Kart-Fans wenig Informatives zu bieten.



Gefahr im Verzug: Schon der kleinste Kontakt mit den hin- und herziehenden Computer-Kartlern bremst Euch stark ab!

Der verstorbene "Formel 1"-Weltmeister Ayrton Senna startete seine Karriere wie fast alle Profifahrer im Kartsport – hier kurven temperamentvolle Zweitakter durch Schikanen aus Asphalt und Gummi. Nur wenige Zentimeter hockt der Fahrer über der Strecke – das beeindruckende Geschwindigkeitsgefühl lockt seit Jahren die Spieldesigner.

Auch das zweite Kart-Spiel des japanischen Entwicklers Gaps ziert das Lizenz-Logo der "Ayrton Senna Foundation", im Spiel taucht die Motorsport-Ikone in Form des Memorial-Albums (siehe Randspalte) und als rasanter "Endgegner" auf. Zur Qualifikation für das finale Meisterduell müßt Ihr nacheinander in drei Mini-Ligen (je drei Strecken) in Sennas Fußstapfen treten. Quietscht Ihr geübt in die Kurven und vermeidet den Kontakt mit gestikulierenden Gegnern, steht der Beförderung von der C- in die D-Klasse und schließlich zu den fixen FP-Modellen nichts im Wege. Im Gegensatz zum Vorgänger, in dem die Kurse flach wie das Bügelbrett von Mama Senna waren, erhöht sich beim Nachfolger durch angedeutete Steilkurven, Hügel und Senken die Übersicht deutlich. Mit griffiger Digitalsteuerung (Analog-Modi sind leider nicht vorgesehen) lenkt Ihr die Flitzer gefühlvoll durch die Serpentinen, auch gelegentliche Bremseinlagen sind für die engen Schikanen unbedingt notwendig. Im Time-Trial übt Ihr Schub- und Bremsverhalten der vier konfigurierbaren Karts in aller Ruhe, nach dem Gewinn einer Liga erhält der siegreiche PS-Zögling zwei weitere Karts. Der im Vergleich zum Vorgänger neue Zweispieler-Modus beschränkt sich dafür auf das Wesentliche: Im Gegensatz zum Grand-Prix-Turnier sind hier keine Computer-Kartler auf der Piste, auch die Außenansicht wurde zugunsten schneller Motor-Action gestrichen. *cb*



Im zweiten Teil des Kart-Spektakels werden auch abschüssige Strecken und Steigungen realisiert



Neu im Senna-Motodrom: Der flüssige, aber von verzerrten Texturen geplagte Splitscreen-Modus.



Ab der zweiten Rennklasse wird's knifflig für Möchtegern-Sennas: Drei neue, verschlungene Kurse warten!



Mit ihren stationären und mobilen Einstellungen lädt die Wiederholung zur Analyse der eigenen Fahrten ein

Nach Pleiten wie "Kart Duel" und "Formula Karts" befindet sich das Problemkind "Kart Simulation" auf dem Weg der Besserung: In "Senna 2" reagiert Euer Kart realistisch auf Lenkbewegungen, Bremsen und Beschleunigung. Die hügeligen Mini-Etappen huschen rasant an Euch vorbei, und Ihr habt einen Heidenspaß beim Überholen. Doch je höher die Liga, desto weniger Freude macht die Mikro-Formel: Kontakt mit den Gegnern bremst Euch dramatisch ab. Da die Kerle offenbar sturzbetrunken auf die Piste gehen und willkürlich über die Fahrbahn pendeln, wird jede Berührung zum Spielspaß-Killer. Ein Wüterich bedrängt Euch von rechts, und prompt kassiert Ihr den Geschwindigkeitsverlust! In den kurzen Rennen ist das spielentscheidend und legt einen frustigen Schatten auf das ansonsten solide Rennspiel.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 63%



HERSTELLER	GAPS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	55%
SOUND	72%

Unterhaltsames Kartrennen mit aufgesetzt wirkender Lizenz, bei dem eine unfaire Kollisionsabfrage nervt.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Produzenten: Ken George, John Smedley • **Programmierung:** Bill Todd, Jim Buck, Alan Shapiro • **Grafik:** Darrin Fuller, Barry Pringle, Thai Tran, Diane Covill, Kevin Toft, James Doyle • **Sound:** Rex Baca, Chuck Carr

CART World Series



Stadtkurse (hier: Vancouver) stellen besondere Anforderungen an Eure Fahrkünste.



PS Die in Nordamerika populäre CART-Serie ist der Formel 1 sehr ähnlich, jedoch sind die Fahrzeuge dort durch strenge Regeln technisch nahezu ebenbürtig. Ein erfolgreicher Rennausgang hängt deshalb vor allem vom Fahrer ab. Außerdem finden die Rennen nicht nur auf Straßenkursen, sondern auch in superschnellen Ovalen statt.

Ihr wählt bei "CART World Series" dank offizieller Lizenz aus 25 Fahrern der US-Serie und startet auf zehn Originalstrecken – fünf Ovale, fünf Straßenkurse. Habt Ihr Euch zu einem Einzelrennen oder einer ganzen Saison in vier Schwierigkeitsgraden entschlossen, fummelt Ihr an den Feinheiten: Action-Fans wählen den Arcade-Modus und rollen mit unzerstörbarem Chassis das Feld der 15 CPU-Gegner von hinten auf. Realitätsanhänger dagegen freuen sich über die Simulation, in der von Qualifikation und Feintuning bis zu Boxenstops alle Details vorhanden sind. Während Ihr aus sechs Perspektiven um die Kurse jagt, blendet Ihr mit den Zeigefingertasten jederzeit Kurzübersichten zum Rennstand oder Eure Rundenzeit ein.

Dank Splitscreen und Link-Modus gehen bis zu vier menschliche Fahrer an den Start. Wahlweise könnt Ihr das komplette Fahrerfeld zu- oder abschalten. *us*

! Das „Rally Cross"-Team hat ganze Arbeit geleistet: „CART World Series" ist eine prima Alternative zu „Formel 1 '97", erreicht aber den europäischen Konkurrenten nicht ganz. Zehn Strecken, von denen sich die Hälfte ziemlich ähneln, sind dafür einfach nicht genug. Auch frage ich mich, wieso nur 15 Fahrer auf der Piste antreten und nicht alle 25 Piloten des Spiels. Und, weshalb wurden ausgerechnet die CART-typischen Gelbphasen weggelassen? Die Grafik wirkt zwar auf den ersten Blick nüchtern und farbarm, ist aber tadellos: Probleme mit spätem Bildaufbau gibt es glücklicherweise nicht. Die große Stärke gegenüber der Konkurrenz sind die Multispieler-Möglichkeiten: Splitscreen und Playstation-Link sind technisch hervorragend und verlieren kaum an grafischer Qualität.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS	80%
HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	78%
SOUND	75%

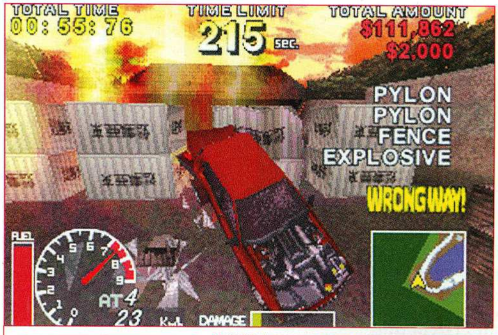
Packende Überholmanöver und Highspeed-Ovale: Rasante Indy-Car-Rennen mit prima Mehrspieler-Varianten.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN!AC 12/97.

Entwickler: Climax, Japan.

Felony 11-79



Pech gehabt: Hier kommt Ihr auch mit brachialer Gewalt nicht weiter. Unten rechts erkennt Ihr die Karte.



Präzise Buchführung im Chaos: Rechts oben summiert sich der angerichtete Flucht-Schaden in fünfstelliger Höhe!



Deutsche Einweisung des illegalen Kunstsammlers: Die drei Aufträge habt Ihr im Nu erfüllt.

PS Skrupellose Tagelöhner wie Ihr kennen Verkehrsregeln nur aus der Zeitung: Als Euch ein begüterter Kunstsammler auf die Suche nach drei mysteriösen Schlüsseln schickt, startet Ihr wahlweise den Vespa-Roller, einen BMW-Nachbau oder den Truck und brettert durch drei Stadt- und Küstenszenarios. Im Vorbeifahren knackt Ihr Straßensperren, holpert über Obststände und durch Fußgängerzonen oder kürzt durch U-Bahn-Tunnels und Gärten ab. Erreicht Ihr den Treffpunkt nicht vor Ablauf des knappen Zeitlimits, ist die Belohnung in Form neuer Fahrzeuge (Panzer, Coupé und Schulbus) futsch. Bei Kollisionen schaltet die Kamera auf Außenansicht, damit Ihr das Ausmaß der Zerstörung im Detail genießen könnt. Eine Karte zeigt wichtige Ziele im an, auf der Dollar-Anzeige summiert sich der Versicherungswert: Jeder kaputte Gegenstand wird penibel notiert. *cb*

! Flammendes Inferno in der City: Ein verrückter Playstation-Spieler rammt Briefkästen, Zäune und Streifenwagen, die Passanten schreien in panischer Angst. Die konsequente Reaktion: Ihr dreht die Rockmusik lauter und drückt noch mehr auf's Gas! Solange Ihr die zahlreichen Details der drei "Felony"-Kurse erkundet, macht das Anarcho-Spektakel einen Heidenspaß. Dann kennt Ihr alle Abkürzungen, Crash-Effekte und Aufgaben – trotz witziger Zusatz-Fahrzeuge kommt Langeweile auf. Respekt vor dem ambitionierten Konzept einer virtuellen 3D-Verfolgungsjagd mit voller Bewegungs- und Zerstörungsfreiheit sowie der technisch weitgehend sauberen Umsetzung. Schade nur, daß es nicht für mehr Strecken gereicht hat und,die PAL-Balken der deutschen Fassung so ungewöhnlich breit ausfielen.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS	71%
HERSTELLER	YANOMAN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	90 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	64%

Krasses Anarcho-Autorennen, aufwendig inszeniert: Leider nagt der Mangel an unterschiedlichen Kursen gewaltig an der Motivation.

AB 18

Andere Versionen
Die japanische Version wurde unter dem Namen "Runabout Climax" in MAN!AC 8/97 mit 72% Spielspaß getestet.

Entwicklung: Digital Eclipse • **Produzenten:** Andrew Ayre, Jeff Vavasour • **Programmierung:** Tod Frye, George and Peter Philips, Matt Schneider, Jeff Vavasour • **Sound:** Doug Jeffreys, Tom Johnson, Sue Urbanski • **Interview-Produktion:** Jon Bradley Snyder

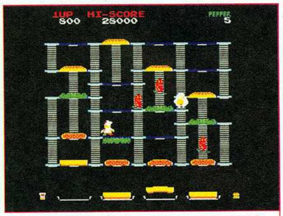


Arcade's Greatest Hits: Midway Collection 2





"Moon Patrol": Horizontal-Scroller mit Hüpf-Elementen und "Galaxian"-ähnlichen Alien-Attacken: Kultiger Dauerstreß!



"Pac Man"-Clone mit witzigen Gemüse-Sprites: "Burgertime" ist ein abgedrehtes Labyrinthspiel.



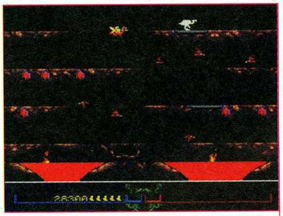
"Splat" ist ein langweiliges Sammel- und Wurfspielchen, das selbst in Amerika kaum Verbreitung fand.

Hintergrund-Fakten ergänzen den spielerischen Ausflug in die Achtziger Jahre: im "Trivia Quiz" plaudern die Entwickler aus dem Nähkästchen, eine Reihe unscharfer Fotos zeigt Euch die betreffenden Automaten-Gehäuse. Leider wurden nur wenige Veteranen per FMV-Interview befragt, außerdem beschränken sich viele Infos auf Aspekte wie Plastik-Komponenten und Automaten-Umrüstungen. Auf Zusatz-Infos zu "Moon Patrol" (eine Originalentwicklung von Irem, Japan) müßt Ihr leider ganz verzichten.



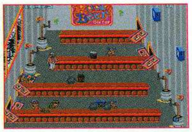
Spärliche Interview-Schnipsel mit wegweisenden Programmierern: Hier "Joust 2"-Entwickler John Newcomer.

PS Sieben Mal Action mit Videospiel-Klassikern von anno dunnemal: Nicht erst seit Namcos Museumskollektion spielen 32-Bit-Fans die vergleichsweise primitiven Automaten aus den frühen achtziger Jahren ohne nerviges "Credit"-Limit. Nach den Compilations "Williams Greatest Hits" und einer Atari-Sammlung kommen jetzt, dank pixelgenauer Arcade-Emulationen, die Williams/Midway-Titel der zweiten Generation zu Ehren. Zwei der sieben Spiele sind Fortsetzungen: In "Joust 2" flattert Ihr allein oder als Duo durch über 30 bildschirmgroße Labyrinthe und stecht anfliegende Lanzenritter vom Strauß. "Blaster" setzt "Robotron: 2084" fort, ändert allerdings das Genre: Die "Vid Kidz"-Designer Eugene Jarvis und



Durch Verwandlungs-Option und viele Höhlen-Labyrinthe aufgebohrt: Der kommerziell gefloppte "Joust 2"-Automat.

Larry DeMar zauberten eine zoomende 3D-Odyssee, bei der Ihr aus dem Cockpit eines Raumjägers zwanzig aktionsgeladene "Lichtjahre" durchfliegt. "Tapper", das lustigste Spiel der Sammlung, überrascht Euch mit hochauflösenden Barbesuchern, die zornig Bier fordern: Als Barkeeper hetzt Ihr von Tresen zu Tresen und schenkt im Sekundentakt aus, Profis greifen dabei sogar Trinkgeld ab! "Splat" dagegen ist ein hektisches Fang- und Wurfspiel, beim vertikal scrollenden Auto-Kampf "Spy Hunter" ballert Ihr mit MGs auf feindliche Agenten und drängt Limousinen in die Absperrung. "Burgertime" ist ein skurriles Labyrinthspiel, bei dem Ihr im Wettlauf mit wilden Paprikaschoten Hamburger zusammenbaut. Das horizontal scrollende "Moon Patrol" ist das Highlight der Sammlung: Als Buggy-Patrouille überquert Ihr eine verminte Kraterlandschaft und kämpft gegen attackierende Alien-Untertassen und ballernde Panzer-Brigaden. *cb*







Die alten Zeiten kommen wieder: "Tapper" (links) zapft ausschließlich in der Happy-Hour, in "Blaster" (Mitte) wird Euch die Frontscheibe zerschossen, "Spy Hunter" ballert ins Leere.

! Inzwischen hat wohl jeder 32-Bit-Spieler seine eigene Meinung zum Thema "Oldies". Hightech-Fanatiker mit Pixel-Allergie sollten sich auch hier das Geld für aufwendigere Neuzeit-Abenteuer sparen. Wer auf Emulationen von Alt-Automaten steht, bekommt mit der Midway-Sammlung eine gute Mischung von Exoten und Mainstream-Klassikern. Das unbekannte "Joust 2" erweist sich als unterhaltsamer Nachfolger, "Moon Patrol" und "Tapper" sind packende Action-Perlen, lediglich "Splat" und "Spy Hunter" bringen kaum 80er-Jahre-Flair zurück. Mit der Spiele-Auswahl bin ich zufrieden – mit der technischen Umsetzungen überhaupt nicht. So laufen "Spy Hunter" und "Moon Patrol" ruckliger als die Arcade-Originale; letzteres hat nicht mal einen vernünftigen Vollbild-Modus zu bieten. Auch das Interview-Drumherum wurde abgespeckt.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 71%



HERSTELLER	MIDWAY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	39%
SOUND	44%

Üppige Oldie-Compilation mit den Spielspaß-Granaten "Moon Patrol", "Joust 2" und "Tapper". Leider technisch (zu) schlampig.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Spieldesign: Russell Shanks • **Programmierung:** Jim Hicke, Timothy T. Meekhof • **Grafik:** Rich Sjoberg, Tom Moon, Scott McDaniel, Tom Chung • **Sound:** Joel Copen, Rex Baca

Steel Reign



Für diesen Feind ist es fünf nach zwölf: Ein Knopfdruck, und Ihr habt ihn von der Bildfläche geputzt.

Sony bläst mit „Steel Reign" zur Panzerjagd: Ihr schnappt Euch einen von drei Panzern (weitere sind im Spiel versteckt) und rumpelt in zehn Einsätzen gegen Diktator Storms Armeen. Die englischen Missionsbeschreibungen laufen alle auf das gleiche Primärziel hinaus: Totale Vernichtung! Bereits beim ersten Auftrag stellt sich Euch eine gewaltige Zahl von Panzern und Hubschraubern entgegen. Ihr nützt verschiedene Waffensysteme und paßt Eure Taktik dem jeweiligen Terrain an: Wie entkomme ich im Gebirge der Felslawine? Erledige ich den Geschützturm mit der Plasmakanone oder benutze ich den Laser? Die überwiegend saubere Grafik ist unspektakulär, kommt aber ohne grobe Polygonfehler aus. Dank zuschaltbarer Zielhilfe geht Euch die (stark vereinfachte) Panzer-Steuerung vor allem mit dem Analog-Pad leicht von der Hand. Den Splitscreen-Modus könnt Ihr jedoch vergessen: Auf den winzigen Bildausschnitten fehlt die Übersicht. Auch Innovationen sucht Ihr in „Steel Reign" vergeblich, dafür bekommt Ihr einen flotten und unkomplizierten 3D-Shooter für ein ballerintensives Wochenende. *us*

SPIELSPASS 69%

HERSTELLER SONY
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS 100 MARK
GRAFIK 67% **SOUND** 54%

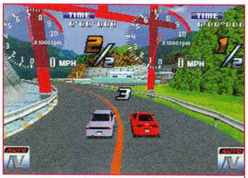
Grafisch solide 3D-Panzerschlacht mit geringem Taktikanteil, aber viel Action. Zehn schwere Missionen und versteckte Vehikel motivieren zur Jagd.

AB 16

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN!AC 12/97.

Entwickler: Atlus, Japan

Power Slide



Ungewöhnlich: Nur bei zu großer Distanz wird das Bild im Zweispieler-Modus gesplittet.

"Peak Performance", "MAX Power Drift" oder "Power Slide": Drei Namen für dasselbe Rennspiel. In vier geräumigen Garagen warten je eine Handvoll unterschiedliche Flitzer auf ihren Einsatz in kurvenreichen Gebirgs-Serpentinen. Bastler konfigurieren sich via einem Dutzend Parameter (vom Reifen über Federung bis zur Getriebeabstimmung) ihren eigenen Rennwagen, der auf Memory Card geparkt wird. Die anfänglichen drei Strecken werden in beiden Richtungen befahren; außerdem spielt Ihr Petrus und legt eigenhändig das Rennwetter fest. Neben dem unkonventionellen Zweispieler-Modus, der bei Kopf-an-Kopf-Drängeleien im Vollbild läuft und nur bei größeren Abständen in den Splitscreen umschaltet, studiert Ihr im speicherbaren Replay Eure besten Drifts. Der Streckeneditor ist allerdings wenig lustig: Wie in der Verkehrsschule plaziert Ihr Slalomtore, durch die Ihr dann im Zick-Zack hindurchkurvt. Weder grafisch noch spielerisch reicht der Japano-Titel an die Rennspiel-Highlights heran – nur die mannigfaltigen Einstell-Optionen laden detailverliebte Fans zum Herumprobieren ein. *cb*

SPIELSPASS 57%

HERSTELLER VIRGIN
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS 100 MARK
GRAFIK 53% **SOUND** 46%

Veraltetes Rennspiel mit vielen Spieloptionen, das von der Genre-Entwicklung buchstäblich überrollt wurde: Nicht schlecht, aber keine 100 Mark wert.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Die Japan-Version wurde unter dem Titel "MAX Power Drift" in MAN!AC 4/97 mit 57% Spielspaß bewertet.

Produzent: Tony Hsieh • **Spieldesign:** Tony Hsieh, Craig Rundels • **Programmierung:** Tony Hsieh, Robert Blackadder, Nick Pavis, Eric Johnson, Darren Johnson
Grafik: Arnaud Mayet, Brian Rich, Ron Lussier, Lea Mai Nguyen, Craig Rudels, Cory Mllemeier, Arnaud Mayet u.a. • **Sound:** David Levison, Jeff Kliment

Masters of Teräs Käsi



Ohne Combos seid Ihr verloren: Luke Skywalker kombiniert flotte Wirbelattacken mit flinken Sprünge.



Unsportlich: Statt dem Laserschwert zieht Han Solo seinen Blaster und knallt Euch eins vor den Latz.

Masters of Teräs Käsi besitzt die umständlichsten Wurf-Kombinationen des Prügelspielgenres: Wollt Ihr Euren Kontrahenten zu Boden schleudern, müßt Ihr die gegenüberliegenden Feuerknöpfe und eine Richtungstaste gleichzeitig drücken (z.B. ● + ■ + →). Im Kampfgetümmel sind diese Kombinationen beinahe unausführbar.

PS Dicke Luft auf dem Todesstern: Nachdem die frechen Rebellen dem Imperium mal wieder ein Schnippchen geschlagen haben, greift der Imperator zu härteren Maßnahmen. Als Meisterin der verlorenen Kampfkunst "Teräs Käsi" soll das Metall-Mädel Arden Lyn die wichtigsten Helden der Rebellen ausschalten. Seit dem Sieg über das Imperium ist im All nicht mehr viel los, deshalb prügeln sich Luke Skywalker, Prinzessin Leia Organa, Kopfgeldjäger Boba Fett und Konsorten um das Recht, die Duell-Spezialistin Arden Lyn zu besiegen. Gelingt dies, dürfen sie sogar gegen ihren Chef Darth Vader antreten.
Teräs Käsi umfaßt Kampftechniken mit bloßer Faust und verschiedenen Waffen. Wie in "Tekken" stehen die vier Feuerknöpfe je für einen Fuß oder Arm. Schlagkombinationen beherrschen Eure Helden nicht, Combos gehen nur aus Spezialschlägen, nicht aber aus einfachen Rechts/links-Kombinationen hervor. Rückt Euch der Feind auf die Pelle, drückt Ihr für einen kräftigen Wurf zwei gegenüberliegende Buttons. Als geheimes Aß im Ärmel gilt der Schubser über den Arenarand: Laßt Euch zurückdrängen und geht kurz vor dem Abgrund mit L1 oder L2 einen Schritt zur Seite, Euer Gegner rückt vor und fällt in die Tiefe.



Geheime Kampftechnik aus einer weit entfernten Galaxis: Teräs Käsi-Expertin Arden springt dem Feind auf die Finger.

Fühlt Ihr Euch unterlegen, zieht Ihr mit der R2-Taste Eure Waffe: Mit Kampfstock, Axt oder Laserschwert schlagt Ihr auf Euren Kontrahenten ein, Han Solo zieht seinen Blaster und feuert mit Lasermunition.
Für jeden Treffer kassiert Ihr massig Power-Energie: Bis zu vier Kanister könnt Ihr mit der "Macht" füllen und sie für spektakuläre Supermoves nützen. Das außerirdische Wildschwein Thork pumpt sich zu einem Rieseneber auf und speit Feuer, Han stellt seinen Blaster auf Dauerfeuer und richtet ein rot blitzendes Inferno an. In den authentischen "Krieg der Sterne"-Arenen (Eisplanet Hoth, Ewok-Mond Endor und Todesstern-Aufzug) stampfen mächtige Walker durch den Hintergrund, neben Laserschwert-Wischern sind Spezialeffekte ansonsten leider rar. *oe*





"Masters of Teräs Käsi" wirkt wie ein Beat'em-Up, auf das alle "Star Wars"-Fans gewartet haben: Die Polygon-Schläger bewegen sich geschmeidig, authentische Hintergründe und Melodien beamen Euch ins Star-Wars-Universum. Leider können die Spieldesigner mit Namco- und Sega-Spezialisten nicht mithalten: Die umständlichen Würfe sind nur frontal anzusetzen, das karge Special-Sortiment bietet weder grafische noch spielerische Abwechslung - viele Spezialschläge unterscheiden sich nur durch die Fußstellung. Die zwei bis drei Combos pro Held führt Ihr mit Drehungen ähnlich wie Specials aus, simple Rechts/links-Kombinationen beherrschen Eure Kämpfer nicht - von Abwehrmanövern und anderen taktischen Gimmicks ganz zu schweigen. Außerdem: Der Tainingsmodus ist spartanisch und Replay nicht verfügbar.



OLIVER EHRLE



Feuer und Flamme: Im Trainingsmodus hilft Euch eine Button-Anzeige die Specials zu erlernen.



Das Sandmännchen ist da: Hoar schleudert Euch mit seinem Kampfstab zu Boden.

SPIELSPASS 42%



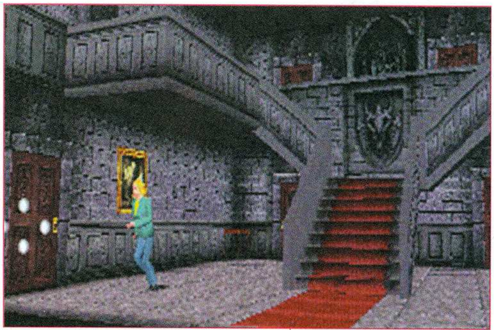
HERSTELLER	LUCAS ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	71%
SOUND	75%

Extraterrestrischer Käse: Wenige Moves und karge Spezialeffekte machen die Keilerei zum Alien-Alptraum.

AB 16

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Clock Tower



Das letzte Kapitel: In einem verlassenem Schloß tretet Ihr final gegen den "Scissorman" an.

Für den kleinen Horror zwischendurch: In „Clock Tower" löst Ihr das Geheimnis um den brutalen "Scissorman"; ein mysteriöses Ungeheuer, das mordend durch die Straßen Oslos zieht. Mit Maus oder Joypad spielt Ihr drei Episoden, immer auf der Flucht vor dem plötzlich auftauchendem Scherenmann. Ein semi-intelligenter Cursor hilft Euch bei der Lösung der mysteriösen Mordfälle: Kommt der Zeiger z.B. in die Nähe einer Zange oder Lampe, die Ihr später gebrauchen könnt, wird er wie magnetisiert vom Objekt angezogen. Eine praktische Hilfe für Point'n'Klick-Spieler ohne Playstation-Maus. Technisch gleichen sich die drei Kapitel: Ihr durchsucht Räume und Möbel nach Waffen und Hinweisen. Öffnet Ihr die falsche Tür, erwartet Euch der mordlustige Freak mit einer riesigen Schere. Ihr müßt ihm entkommen, indem Ihr Euch auf der Toilette oder im Wandschrank versteckt, oder ihn mit Feuerlöscher und Spraydose in die Flucht schlagt. Jedes Versteck und jede Waffe kann aber nur einmal verwendet werden. Schafft Ihr es nicht zu entkommen, dann hämmert Ihr auf den „Viereck"-Button: Eure Spielfigur versetzt daraufhin dem Unhold einen Tritt und entkommt mit einem blauen Auge. Allerdings klappt dieser „Panic-Mode" nicht beliebig oft. Werdet Ihr doch zerschnippelt, dürft Ihr dank Continue weitermachen. Gefundene Hinweise helfen Euch beim Lösen kniffliger Stellen. *au*



! Ein kurzer Rätselspaß: „Clock Tower" ist in wenigen Stunden gelöst. Nur dank der Verzweigungen im Handlungsstrang bleibt auch nach dem ersten Durchspielen etwas Spannung erhalten. Die 3D-Darstellung ermöglicht stimmungsvolle Kameraschwenks und interessante Blickwinkel. Auch der schaurige Soundtrack versetzt Euch in Gruselstimmung. Dagegen sorgen für riesigen Letterbox-Balken für Mißstimmung. Wenig Kreativität zeigen die Rätsel-Designer: Meist seid Ihr nur auf der Suche nach der passenden Türe zu einem gefundenen Schlüssel, forscht nach einer neuen Waffe oder einem Versteck, um dem nächsten Scherenangriff zu überleben. „Clock Tower" erreicht zwar nicht die Atmosphäre eines „Resident Evil", verkürzt aber die Wartezeit auf den zweiten Teil.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 68%

HERSTELLER ASCII

SYSTEM PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS 100 MARK

GRAFIK 65% **SOUND** 72%

Dreidimensionales Adventure mit kleinen Action-Einlagen. Die kurze Spielzeit mindert das Grusel-Vergnügen.

AB 16

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Jeff Troutman • Programmierung: Scott Krotz, Patrick Costello • Grafik: Keith Uecker, Richie Romero, Erik Kuska • Sound: Todd Davies, Adgio Hutchings

Broken Helix

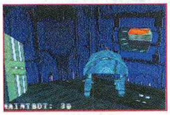


Fitz' Spießgesellen sind ziemlich unfreundlich: Betäubt den Wissenschaftler, um ihn nach Schlüsseln zu durchsuchen.



Endzeitstimmung auf dem Herrenklo: Dieser verzweifelte Forscher ahnt nicht, daß nebenan eine der beiden Bomben steht.

Roboterdronen (sogenannte Maintbots), sind unschätzbare Hilfsmittel: Nur mit diesen ferngesteuerten Maschinen erreicht Ihr wichtige Extras in engen oder verseuchten Passagen. Aber Vorsicht: Die Zeit läuft weiter, während Ihr mit den Dronen hantiert. Wer nicht dafür sorgt, daß die Roboter-Kontrollzentrale gesichert ist, wird schnell von feindseligen Söldnern überrascht.







Unrasiert, rüpelhaft und Machoallüren: Jake Burton, Sprengstoffexperte.

PS Alarm in der „Area 51": Die Gentechniker um den Chefforscher Fitz drohen, die Basis in die Luft zu jagen und über alle Geheimprojekte auszupacken, sollte nicht reichlich Schweigegeld auf ihr Konto fließen.

Als Bombenexperte Jake Burton müßt Ihr in nur 20 Minuten beide Bomben unschädlich machen. Auf der Suche nach den Sprengkörpern durchkämmt Ihr die beiden oberen Etagen des 3D-Komplexes, schlüpft unter Kameras hindurch und erledigt angreifende Spinnenmutanten und Forscher. Habt Ihr die Sprengladungen rechtzeitig beseitigt, ist Eure Mission noch nicht beendet: Das Militär will seine unlauteren Geheimnisse hüten und schickt den Söldner Black Dawn und seine Jungs in den Trakt, um unliebsame Mitwisser auszuschalten – zu denen gehört nun auch Jake Burton...



Jake steht vor einer anrollenden Giftgasfront: Jetzt ist guter Rat teuer, um nicht verätzt zu werden.

"Broken Helix" nutzt die Zeit als wichtiges Spielelement: Während Ihr mit Jake durch die Gänge hetzt, bösartige Wachroboter zerlegt und Schalter zum Deaktivieren von automatischen Kanonen sucht, läuft der Betrieb in der Basis in Echtzeit weiter. Die Automap informiert Euch über Aufenthaltsorte der Verfolger, Euer Funkgerät spuckt laufend Statusmeldungen über das Vorgehen von Black Dawn oder dem nach einer Sensationsstory suchenden Fernsehteam aus.

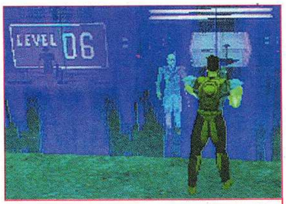
Die Handlung verläuft nicht gradlinig, sondern verzweigt sich abhängig von Zeitpunkt und Art Eurer Aktionen: Bummelt Ihr zu lange, rücken Euch die Söldner auf den Pelz. Seid Ihr flink, dringt Jake immer tiefer in die Basis ein und findet wichtige Schlüsselpersonen, die mit ihm das Geheimnis der "Area 51" lösen.

Viel Mühe gab sich Konami bei der deutschen Lokalisation: Neben den Hilfstexten und FMV-Sequenzen wurde auch der komplette Funkverkehr übersetzt. Zur Synchronisation der Akteure verpflichtete man über ein Dutzend erfahrene Sprecher, Jakes Rüpeleien und Kommentare werden von der deutschen Bruce-Willis-Stimme Manfred Lehmann gesprochen. *us*

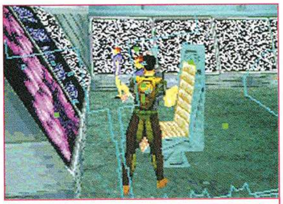
! In „Broken Helix" steht Ihr von Beginn an unter Strom: Der Bomben-Countdown läßt kaum Zeit, Euch mit der etwas ungenauen Steuerung und dem komplexen Umfeld anzufreunden – ohne eine lange Einspielphase erreicht Ihr die Bomben nie. Übersteht Ihr den Anfangsfrust, seid Ihr bald von der düsteren Atmosphäre und den packenden Wendungen der vier unterschiedlichen Plots gefesselt. Verdichtet wird die bedrohliche Stimmung durch den laufenden Funkverkehr, die Dialektwut wurde dabei etwas übertrieben: Sächselnde Söldner und hessische Reporter wirken in der amerikanischen „Area 51" deplaziert. Den starken Gesamteindruck stört auch die antiquierte Grafik: Farbarme, grobe Texturen, steif animierte Personen und amateurhafte Videos wirken so, als ob den Entwicklern am Ende die Lust ausgegangen wäre.



OLIVER EHRLE

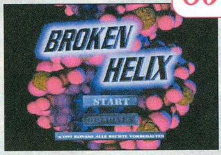


Hinter dem Energiefeld auf Etage 06 verbirgt sich ein alter Kollege von Jakes Vater. Kann er Euch weiterhelfen?



Ohne die einblendbare Automap verirrt Ihr Euch hoffnungslos im "Area 51"-Untergrund

SPIELSPASS 80%



HERSTELLER: KONAMI
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 64%
SOUND: 81%

SF-Abenteuer unter Zeitdruck: Die Eigendynamik der Area 51 und die spannende Story entschädigen Euch für schwache 3D-Grafik.

AB 16

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN!AC 8/97.



Piratenschatz: Mit dem Magneten knackt Ihr in der karibischen Piratenfestung eine Geheimkammer.

Ark of Time

Auf der Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis verunglückten Professor Caldwell und seine vierköpfige Crew auf dem Meeresboden. Sport-Journalist Richard Kenall bekommt Wind von der Sache und wird von seinem Boß auf die Suche nach dem verschollenen Akademiker geschickt. Mit einer Flasche Rum, einem klapprigen Flugzeug und besten Wünschen startet Ihr in das Abenteuer. In klassischer Point'n'Klick-Manier scheucht Ihr Eure Spürnase um den Globus: Bevorzugt besucht Ihr mystische Orte wie Stonehenge oder die Osterinseln, die von den italienischen "Ark of Time"-Designern in gerendert wurden. Die Steuerung gibt sich genügsam, Kenall löst seine Aufgaben mit nur zwei Joypad-Buttons: Ein Knopf dient zum Untersuchen von Pergamenten, Karten und Gegenständen, mit dem anderen Button zeigt Ihr Richard, wo's lang geht und steckt nützliche Utensilien ein. Neben den deutschen Bildschirmtexten untermalt englische Sprachausgabe das "Indiana Jones"-inspirierte Adventure. Zwischen den Episoden wird die Story in Render-FMVs weitererzählt.



Andere Versionen
Eine PC-Version ist bereits seit Sommer '97 erhältlich.



ANDREAS ULRICH

„Ark of Time" krankt an verunglückten Rätseln, die entweder zu simpel oder haarsträubend paradox sind - der Spielspaß pendelt zwischen Langeweile und Knobelfrust. Die leblose Rendergrafik und die mageren Animationen verbreiten kein Abenteuer-Flair, überlasten anscheinend aber die Hardware: Wechselt Ihr das Standbild, wird nachgeladen - selbst ausdauernde Abenteurer entmutigt die ewige Warterei. Auch die simple Pad-Steuerung ist ungeeignet: Richtig spielbar ist „Ark of Time" nur mit Maus.

Einziges bisher in Deutschland veröffentlichtes Spiel der italienischen Entwickler "ICE" ist "Alien Virus". Das PC-Adventure wurde Anfang 1997 von Softgold vermarktet.

SPIELSPASS 54%

HERSTELLER: PROJECT TWO
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 55% | SOUND: 56%

AB 12

Mißglücktes Render-Adventure im Point'n'Klick-Stil. Rätsel und Atmosphäre können mit Konkurrenzprodukten nicht mithalten.

Entwickler: Square, J

Bushido Blade

Acht verschiedene Waffen stehen Euch zur Verfügung:

Katana
重量 1.5 kg
全長 92.0 cm

Rapier
重量 0.9 kg
全長 75.0 cm

Naginata
重量 2.2 kg
全長 181.0 cm

Sledgehammer
重量 4.5 kg
全長 83.5 cm

Nodachi
重量 1.9 kg
全長 119.0 cm

Long Sword
重量 1.4 kg
全長 79.0 cm

Broadsword
重量 4.1 kg
全長 85.0 cm

Saber
重量 1.2 kg
全長 72.0 cm



Gnadenstoß: Kämpfe im Story-Modus werden gegen Spielende mit Zitaten mittelalterlicher Gelehrter kommentiert.



Kräftemessen: Überrascht Ihr Euren Kontrahenten mit einem plötzlichen Rückwärtsschritt, fällt er vor Euch auf die Knie.





Einen liegenden Gegner zu schlagen ist im Story-Modus unverzeihlich, gegen einen Kumpel aber der spektakulärste Sieg: Mit ←, → und ✖ springt Ihr dem Gegner in den Rücken.

PS Gegenüber den Fantasy-Beat'em-Ups "Tekken", "Samurai Shodown" & Co. gelten ernsthafte Kampfsport-Simulationen als nahezu ausgestorben: "Bushido Blade" verzichtet auf Energiebalken, Feuerbälle und Ultracombos, in diesem mittelalterlichen Turnier entscheidet ein gezielter Hieb mit Katana, Säbel oder Naginata. Sechs Ninjas und Samurais stellen sich am rauschenden Meer, im nebligen Bambuswald oder in einem glitschigen Schlammloch ihrem Schicksal. Je nach Statur und Geschicklichkeit entscheidet Ihr Euch vor dem Kampf für eine der acht Waffen. Der Kampfphilosophie von "Bushido Blade" liegen drei Grundstellungen zugrunde, die je nach Waffe und Kämpfer variieren: Hiebe gegen Kopf, Rumpf und Füße kombiniert Ihr zu mörderischen Schlitzer-Combos, statt dem Block beherrscht Ihr einen Parade-Schlag. Flüchtet Euer Gegner im Sprint vor Euren Hieben, jagt Ihr ihm Wurfmesser, Pfeile oder Fächer hinterher. Jeder Treffer hinterläßt dabei klaffende Wunden: Schnitte an den Füßen zwingen Euch auf die Knie, nach einer Armverletzung kämpft Ihr einhändig. Im Notfall verlaßt Ihr Euch auf schmutzige Tricks: Per Tastenkombination schleudert Ihr Eurem Gegenüber Dreck, Wasser oder Schnee ins Gesicht und nützt den Überraschungseffekt für einen tödlichen Hieb. Während Ihr im Story-Modus eine mittelalterliche Festung nach versteckten Mafia-Killern durchsucht, duelliert Ihr Euch im Slash-Modus mit Ninjas und Samurais im Akkord und steigt in höhere Geschicklichkeitslevels auf. Wer einen Kampf aus realistischer Ego-Perspektive bestreiten will, klickt sich in POV- oder Link-Modus, ein transparentes Kämpferschema zeigt dabei Eure Haltung. Anfänger üben mit einem hilflosen Sparringspartner im Trainingsmodus. Übrigens: Die deutsche "Bushido Blade"-Version bietet mehr Blut als das japanische Original. *oe*



Im Slash-Modus duelliert Ihr Euch zwischen Papyruswänden mit Ninjas und Samurais



! Hinter "Bushido Blade" steckt nicht nur eine weitere Prügelspielvariation, sondern eine eigene Kampfphilosophie: Blitzschnelle Duelle (oft nur ein Schwertstreich) wechseln mit minutenlangem Belauern des Gegners ab, ein angeschlagener Krieger ist meist gefährlicher und unberechenbarer als zu Kampfbeginn. Ein Hieb kann alles entscheiden, dementsprechend vorsichtig tastet Ihr Euch an den Gegner heran und und nützt bedächtig jede Eurer Spezialattacken: Haudraufschläger haben in "Bushido Blade" keine Chance. Gegenwind, Wasserströmung und Waffenträgheit schaffen ein gespanntes Duell-Ambiente, die ausgefallenen Spielmodi sind immer eine Runde "Bushido Blade" wert. Schneegestöber, Regen und Sonnenuntergänge variieren die traumhaften Arenen, Splatterfans freuen sich über die verschärften Blutspritzer.



Oliver Ehrle

SPIELSPASS **88%**



Story Mode

HERSTELLER	SQUARE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	80%
SOUND	76%

Realistische Kampfphysik, traumhafte Arenen und ausgefallene Spielmodi: "Bushido Blade" ist der Meister der Kampfsportsimulation.

AB 18



Im unübersichtlichen 3D-Modus duelliert Ihr Euch mit der CPU oder im Link-Modus mit einem Freund



Unfair: Ein hinterhältiger Mafia-Killer tritt mit seiner Pistole zum Kampf an und eröffnet sofort das Feuer.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN!AC 6/97.

Dark Rift



Wer schießt auf wen? Eure Feuerbälle hüllen beide Kontrahenten in dichten Polygonnebel.

N64 Höllenherr Demitron und Handlanger Sonork laden die acht fiesesten Schläger des Universums zum Kampf um die Fragmente des Master-Schlüssels: Mit horizontalen und vertikalen Hieben wirbelt Ihr Eurem Gegenüber Messerreifen und Langschwert um die Ohren, mit der Special-Taste setzt Ihr zum mächtigen Feuerball und MFG-16-Feuergefecht an. Auch Kicks, Combo-Grab, Wurf und sechs bis zehn Combos beherrscht jeder Eurer Schützlinge. Damit ist das Schlagsortiment leider schon erschöpft: Von taktischen Abwehrmanövern, Supermoves oder Ausfallschritten mit kombiniertem Schlag haben die "Dark Rift"-Designer noch nichts gehört. Nach ein paar Sessions habt Ihr das Spiel ausgereizt und zu den Akten gelegt. Auch die undynamischen Hiebe, die platten Endzeittapeten im Hintergrund und dumpfe Samples entlarven die Schnellschuß-Entwicklung beim ersten Anspielen. Dafür ist die Steuerung intuitiv: Eure Helden reagieren flott, die Reichweite könnt Ihr präzise abschätzen. Im Zweispieler-Modus zeigt "Dark Rift" seine Stärken: Trotz begrenztem Special-Sortiment entwickeln sich verbissene wie spannende Kämpfe. *oe*

SPIELSPASS 69%

HERSTELLER	VIC TOKAI
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	150 MARK
GRAFIK	62%
SOUND	67%

Oberflächliche 3D-Keilerei mit dämlichen Gegnern, steifer Polygongrafik und magerem Special-Sortiment. Im Zweispieler-Modus kann "Dark Rift" begeistern.

AB 16

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Test der Importversion findet Ihr in MAN!AC 9/97.

Cool Boarders 2



"Ridge Racer" im Schnee: Auf unberührten Steilpisten brettert Ihr durch Tunnels und verschneite Dörfer.

PS Wer sich Knochenbrüche, Gipsbein und Krücken ersparen will, bleibt per Playstation am Puls der Snowboard-Mode. Sportler mit unterschiedlichen Wadl-Dicken und Trick-Repertoires stehen drob'n auf der Alm und warten darauf, von Euch im Express-Tempo abwärts gesteuert zu werden. Mit L- und R-Tasten dreht Ihr das Board, verschiedene Salto- und Griffmanöver buchen Euch ordentlich Punkte aufs Konto. Nach dem Trick-Marathon auf der Übungsabfahrt stellt Ihr Euch im "Snowboarding Combined"-Turnier den Gegnern: Durch möglichst waghalsige Schanzentricks plaziert Ihr Euch für die folgende Abfahrt; Ihr bleibt solange im Rennen, bis Ihr das Gesamt-Punktelimit nicht mehr schafft.
Neu ist der Zweispieler-Split, in dem coole Tricks für zusätzlichen Speed-Schub sorgen. Die gelungene Neuauflage der "Cool Boarders" ist durch wahnwitzige Sprungvielfalt und rasante Abfahrts-Action ein motivierender Zeitvertreib für Brettl-Freaks. Lediglich die Polygon-Verzerrungen bekam man auch in der neuen Saison nicht in den Griff – zumindest bleibt die Pistenjagd stets flüssig. *cb*

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER	UEP SYSTEMS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	63%
SOUND	71%

Aufgebohrtes Snowboard-Update, das durch viele Tricks und Kurse zu langen Wintersport-Sessions motiviert. Polygon-Grafikfehler stören kaum.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Die Import-Version von "Cool Boarders 2" wurde in MAN!AC 11/97 ausführlich getestet.

Produzent: Camela Boswell • **Spieldesign:** Dean Sharpe, Mike Ebert • **Programmierung:** Dean Sharpe, Jaff Hall, Alex Michaluk, Dean Grandquist (Playstation) & Glen Volk (Saturn) • **Grafik:** Mike Ebert, Sean Turner • **Sound:** Michael Land, Julian Kwasneski, Andy Newell, Brad van Tighem, Creek Hart.

Herc's Adventure



Für wenige Sekunden gefangen: Im dunklen Sumpf halten Euch versunkene Skelette an den Füßen fest (Saturn).



Im Auftrag von Hera, Königin der Götter: Klaut Ihr den Römern eine besonders wertvolle Kuh, schenkt Euch Hera ihren Schlüssel (Playstation).



Kampf auf den Burgzinnen, Kuhtransport und Bodybuilder-Impressionen: "Herc's Adventure" ist mit Slapstick-Animationen und Gags gespickt (Playstation).

Das deutsch synchronisierte FMV-Intro zeigt die Helden Hercules, Jason und Atlanta im albernen Zeichentrickgewand: Jeder der griechischen Kampfexperten hat seine Lieblingswaffe und verfügt über eine persönliche Spezialattacke, die den Spielverlauf und einige Rätsel variiert.



Die holde Atlanta hat mit ihrem Bogen eine große Reichweite



Muskelprotz Herc setzt mit seiner Holzkeule auf rohe Gewalt



Flink wie ein Wiesel: Jason piekst seine Gegner mit dem Schwert.

Die Götter müssen verrückt sein: Während sich Zeus im olympischen Garten mit der holden Weiblichkeit vergnügt, schmiedet Hades, Herrscher der Unterwelt, üble Pläne. Mit der Entführung der Frühlingsgöttin Persephone erhofft sich der finstere Strolch ewigen Winter auf Erden und damit Hunger, Leid und Krieg. Mit einem Großangriff seiner untoten Skelette und Höllenmonster plant er die Erde nun zu unterjochen. Nur drei tapfere Helden wandeln durch die Täler und Wälder des alten Griechenland: Der bärenstarke Hercules stemmt problemlos Häuser und erledigt weit entfernte Gegner mit seiner Bumerangkeule. Die beste Bogenschützin des Landes ist die putzige Atlanta, die ihre Pfeile auch über Hindernisse wie Felsen und Baumstämme schleudert. Der flinke Jason ist ein gewiefter Straßendieb, der mit seinem Kurzschert einen tödlichen Klingentornado wirbelt. In wallenden Bitmap-Gewändern beginnt Ihr als einer der drei Helden Eure glorreiche Befreiungsmission: Aus der Vogelperspektive springt, rennt und schwimmt Ihr durch gefährliche Felsschluchten und schummrige Wälder, wo Euch besessene Wildschweine, Baummonster und Zyklopen bedrohen. Mit Keule, Schwert oder Pfeil schickt Ihr die Ungetümer zurück in die Hölle, am Wegrand findet Ihr Chili-Feuer, Speere, Bärenfallen und spitze Fischgräten, die Euch im Kampf nur in begrenzter Menge zur Verfügung stehen. Unter Häusern, Schafen und in Geheimgängen ergattert Ihr Energieherzen und Snacks, die Euch für künftige Schlachten stärken. Auf Eurem Weg durch Griechenland versperren verschlossene Tore den Weg, die Ihr nur mit dem passenden Schlüssel öffnet: Um die goldenen Wegbereiter zu finden, müßt Ihr für Götter und Griechen Kühe stehlen, Wildschweine jagen und Soldaten-Camps überfallen. Einige Passanten versorgen Euch auch mit nützlichen Tips per Sprechblase oder deutscher Sprachausgabe. Sammelt Ihr eine Handvoll Drachmen, speichert Ihr beim örtlichen Buchmacher Euren Spielstand. *oe*





Feiger Angriff aus der Ferne: Mit Atlantas Pfeilregen erledigt Ihr bis zu fünf Gegner auf einen Schlag (Saturn).

Herc und seine Freude überzeugen mich mit einer relaxten Mischung aus Monster vermöbeln und Schlüssel suchen: Tonnenweise Grafikgags und die deutsche Synchronisation unterhalten Euch prächtig, die Actionsequenzen und Rätsel sind aber nicht besonders anspruchsvoll - die ideale Unterhaltung nach einem anstrengenden Arbeitstag. Für eine intensive Action-Adventure-Session ist "Herc's Adventure" zu flach und gradlinig: Der Schwierigkeitsgrad ist auf ein junges Publikum abgestimmt, Profis marschieren auf geradem Weg durch eine Welt nach der anderen. Beim ersten Mal Durchspielen macht Hercs Abenteuer Spaß, habt Ihr die putzigen Animationen mit untergejubelten FMV-Sequenzen bereits gesehen (Hades steigt aus der Unterwelt, um mit Euch zu plaudern), bleibt nur wenig Spielwitz übrig.



OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 71%
HERSTELLER: LUCAS ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 70% | SOUND: 78%
Zeichentrick-angelehntes Hüpfspiel-Abenteuer: Ausgeflippte Animationen, leichte Rätsel und wenig Spieltiefe.

SPIELSPASS 71%
HERSTELLER: LUCAS ARTS
SYSTEM: SATURN
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 70% | SOUND: 78%
Der Saturn-Herc gleicht dem Playstation-Kollegen: Seichte und gradlinige, aber witzige Unterhaltung für entspannte Feierabende.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Singletrac, USA • **Produzent:** Randy Zorko • **Spieldesign:** Kellan Hatch, Peter A. Chiodo, A. Peterson, T. Leavitt, M. Jackson • **Programmierung:** Steve Poulson u.a. • **Grafik:** Ken Carlson, S. Malloy, K. Loveridge u.a. • **Sound:** Sandi Geary, Mark Kartchner u.a.

Critical Depth



Dauerfeuer-Combos unter Wasser: Zwölf Teams balgen sich um außerirdische Artefakte.



PS Als unter der Meeresoberfläche die Artefakte einer außerirdischen Zivilisation entdeckt werden, wittern Abenteurer, Geheimbünde und Mega-Corporations das große Geld. Noch ehe ein Mensch ahnt, was sich hinter Ruinen und grün glühenden Kugeln verbirgt, haben zwölf U-Boote die Leinen gekappt und klar Schiff gemacht: Ihr wählt zwischen den Vehikeln des CIA, Piraten-U-Boot und Entdecker-gefährt und trefft Euch dann zum Shootout um die außerirdischen Schätze. Praktischerweise wimmelt es um jede Alien-Fundstelle vor Waffen- und Heil-Extras, die Ihr durch Drüberschippern installiert und gegen feindliche Schatzsucher einsetzt. Denn nur ein Spieler kann die vier glühenden Kugeln einsacken, die das Teleport-Tor zu einer neuen Bergungsstelle öffnen. Neben den Konkurrenten lauern auch andere Wesen unterwasser, Ihr müßt Euch in Labyrinthen zurechtfinden und reißender Strömung entgehen. Weist auch die Hintergrund-Story (mit Biographie und Memos für jeden Charakter) auf eine auslandende Science-Fantasy-Handlung hin, regiert im eigentlichen Spiel die Action: Ihr wechselt zwischen Waffen und kombiniert Treffer zu punktespendenden Combos – auch zu zweit via Splitscreen. *wi*

! "Warhawk" fand ich gut, doch unter Wasser macht mir 3D-Geballere à la Singletrac wenig Spaß: "Critical Depth" wagt sich – dieser Kalauer sei einem gelangweilten Tester gestattet – kaum in kritische Spieltiefe: Ihr ballert wie verrückt aus allen Waffenschächten, irgendwann läßt der Feind ein begehrtes Extra fallen. Rührt Ihr Euch nicht, kann es passieren, daß auch Ihr über Minuten nicht belästigt werdet. Nonstop-Action und Eigendynamik fehlen dem 3D-Shooter völlig. Das "Descent"-Element ist das einzig Interessante an "Critical Depth": Manchmal fliegt Ihr durch Gänge sowie Tempelanlagen und zerschießt Geheimtore um weiterzukommen. Besonders rasant sind die Tunneljagden aber auch mit zugeschaltetem Boost nicht – träge dümpelt Ihr dem beleuchteten Ausgang entgegen.



WINNIE FORSTER

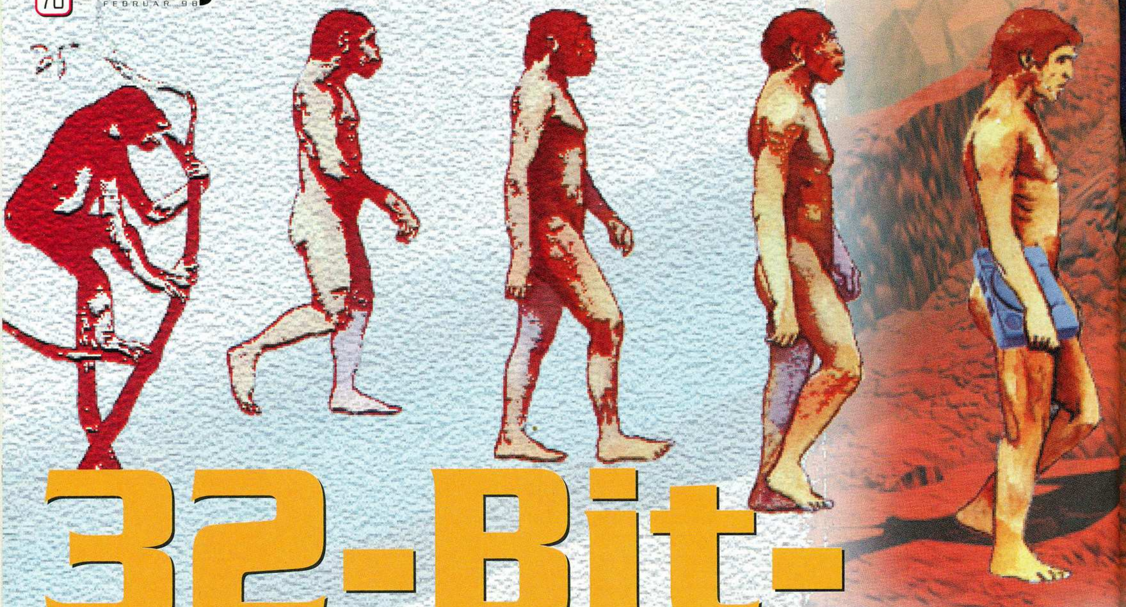
SPIELSPASS 59%

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 55% | SOUND: 48%

Action-Routine: Unter Wasser stellt sich weder Entdecker-Feeling noch Ballerrausch ein – braver Shooter ohne Highlights.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



32-Bit-Evolution

SPIELSPAß OHNE TECHNIK-GRENZEN?

Nach drei Jahren 32-Bit protzen 1998 PC und Nintendo 64 mit überlegener 3D-Technik. MAN!AC untersucht, welche technischen Fortschritte Playstation & Saturn durchlaufen haben – und ob sie weiterhin zeitgemäß unterhalten.

32-BIT? "Die Technologie ist längst veraltet!", "Die Zukunft gehört 64-Bit und Pentium-PCs" – zwei Statements, die Anfang 1998 unter leidenschaftlichen Spielern die Runde machen. Mit dem N64 haben fortgeschrittene Polygon-Funktionen wie Mip-Mapping, Filtering und perspektivische Korrektur auch auf dem Konsolensektor Einzug gehalten – alle genannten Hardware-Fähigkeiten fehlen den 32-Bittern. Hat das letzte Stündlein der CD-Konsolen wirklich schon geschlagen? Um die Zukunftsaussichten realistisch zu beurteilen, drehen wir die Uhr drei Jahre zurück und beobachten, wie sich Saturn und Playstation-Spiele entwickelt haben.

Debüt mit Hindernissen

Ende 1994 kommen mit Segas Saturn und der Playstation zwei technisch gleichwertige Konsolen auf den japanischen Markt. Neben RISC-Prozessoren und Echtzeit-Potenz liegt die wesentliche Neuerung zu Super Nintendo & Co. vor allem am

1994 – 1997

Sportspiele

Während die Sportler in den '96er Versionen der wichtigsten Basketball-, Eishockey- und Fußballsimulationen noch in althergebrachter Bitmap-Technik spurteten, war der Schritt zu Polygon-Kickern ein Jahr später nur logisch. Auch der Trend des Sportspieljahres 1998 bringt bessere Optik: Mit höherer Auflösung wie bei "FIFA '98" erkennt Ihr die Akteure auch noch bei steilen Pässen und entfernter Ansicht. Spielerisch ergaben sich neben Detailverbesserungen leider keine gravierenden Änderungen.



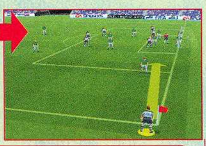




Segas "Int. Victory Goal"-Bitmaps (oben) entwickelten sich zu "Worldwide"-Polygonkickern.







Nach den flachen '96er-Sportlern (ganz links "NBA Live" und "FIFA '96") setzt auch "FIFA '98" auf Polygone.



Datenträger CD. Mit Arcade-Umsetzungen soll die 32-Bit-Revolution an Fahrt gewinnen: Der superschnelle "Ridge Racer" von Namco und die Sega-Klopperei "Virtua Fighter" ebnen den Weg für das Polygonzeitalter der Spielhallen-Adaptionen. Nur zwei Jahre alte State-of-the-Art-Automaten werden in überzeugender Qualität im Wohnzimmer gespielt, noch nie waren Heimspiele ihren Arcade-Verwandten so nahe. Im Jubel um die Qualität der farbenfrohen Polygon-Kämpfer und der hämmernden Techno-Beats vergißt man fast, daß auch Nachteile in der neuen Speichertechnik lauern: Zwar schaufeln die Konsolen-Laufwerke mit doppelter Normalgeschwindigkeit etwa 300 KByte Daten pro Sekunde in den Hauptspeicher, doch langwierige Such- und Justiervorgänge des Lasers kosten Zeit und schmälern den Komfort der neuen Spielegeneration.
Erst nach dem Abschuß weiterer Spiele-Granaten ("Panzer Dragoon", "Tekken") treten Technik-Defizite zutage. Gravierende Zweifel kommen japanischen Sega-Fans beim katastrophal umgesetzten Ruckel-Rennspiel "Gale Racer", auch die heiß erwartete "Daytona USA"-Variante für daheim hält technisch nicht mit dem Automaten mit: Die dort flüssig scrollenden, detailreichen Felsmassive verwandeln sich in der 32-Bit-Variante zu träge zuckelnden Polygon-Hügeln. Nur die Spielbarkeit rettet Sega auf die Konsole – zuwenig, um im Herbst '95, beim Deutschlandstart der Playstation, gegen die "Ridge Racer"- und "Toshinden"-Euphorie bestehen zu können.

Schon die erste Playstation-Welle läßt aktuelle PC-Actiontitel alt aussehen und trägt zur Reputation des 32-Bitters als 3D-Kraftwerk bei – die Weihnachts-Hits '95 sind das Gleiter-Inferno "Wipeout" und das brachiale "Destruction Derby"-Stock-Car-Geschubse. Doch Ladezeiten von 15 bis 20 Sekunden pro Level sind für ungeduldige Modul-Fans eine bittere Pille: Entpuppt sich die CD als Achillesferse der 32-Bitter?

Sega-Hämmer aus der Spielhalle

Das Jahr 1996 bringt Saturn-Usern den erhofften Hightech-Sprung: Sega schiebt mit ausgefeilten Automatenumsetzungen die Zweifel an mangelnder 3D-Potenz beiseite und dreht mit "Virtua Fighter 2" und "Sega Rally" an der Technik-Schraube. Grafisch begeistern bei den Sega-Hits flüssige Off-Road-Action in 25 Bildern pro Sekunde und hochauflösende Interlace-Kämpfer: Beide Umsetzungen zeigen, was sorgfältige Hardware-Ausnutzung aus dem Saturn kitzelt – nur Spielhallen-Dauergäste können marginale Unterschiede zu den zigtausend Mark teuren Originalen erkennen. Lediglich fehlende 3D-Bauten, am Horizont ins Bild "ploppende" Streckenteile und wabernde Bodentexturen zeigen die Limits der Hardware. Sony-Fans bekommen das Verzerrungs-Problem verschärft zu spüren: Beim innovativen 3D-Tüftelspiel "Lemmings 3D"


Technik-Update mit Pop-Up-Schwächen: Auch "Formel 1 '97" krankt an Detailmängeln.

1994 1997 Rennspiele

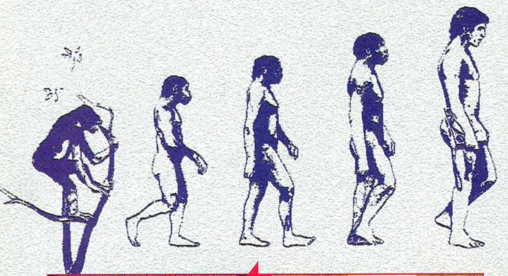
Kaum ein Genre profitierte mehr von der Technik-Entwicklung als rasante Rennspiele. Seit 1995 verschwanden Ruckeleien und allzu offensichtliche Pop-Ups fast gänzlich von der Bildfläche. Parallel dazu nahm das Angebot an Strecken, deren Größe und die Zahl der steuerbaren Flitzer zu: 32-Bit ist im Rennspielbereich erste Wahl.


Schritt für Schritt in die Zukunft: Die "Ridge Racer"-Serie (v.l.n.r.) wurde mit mehr Geschwindigkeit, Rückspiegel und Streckendetails ausgebaut. Das englische "Rapid Racer" (rechts) kontert mit hoher Auflösung und 50-Hz-Scrolling.


32-Bit-Evolution bei Automaten-Umsetzungen: Sega setzte dem ruckligen "Daytona USA"-Erstling von 1995 eineinhalb Jahre später das runderneuerte "CCE"-Update nach. Hier erreichen Scrolling und Bildaufbau High-End-Niveau.



wird die dritte Dimension vorbildlich genutzt, "Alien Trilogy" marschiert im Ego-Shooter-Genre an die Spitze, doch beide Spiele plagen bei näherem Hinsehen mit unförmig zuckenden Texturen. Das Problem ist offensichtlicher als auf dem Saturn: Dort deformieren sich die Texturen nur in Blickrichtung, während bei der Playstation Geraden zu peinlichen Zick-Zack-Mustern mutieren. Auch beim Thema Ladepausen zeichnet sich keine Entspannung ab: Nur selten erreicht die zweite 32-Bit-Generation akzeptable Ladezeiten, 2D-Prügler ("Street Fighter Alpha") und Strategiespiele ("Mystaria", "Panzer General") werden ohne Rücksicht auf effiziente Laderoutinen auf CD gebrannt. Der Herbst bringt technische Highlights, aber keine Quantensprünge wie zu Beginn des Jahres: Sega zaubert mit der 3D-Referenz "Exhumed" und dem Überflieger "Nights" erneut bombastische Polygonwerke auf den Saturn. Hochauflösende "Athlete Kings" jagen 1:1 wie in der Spielhalle durch's Stadion, denn Segas STV-Arcadeboard basiert auf der Saturn-Hardware. Das flüssige "Daytona CCE"-Update und eine gelungene "Tomb Raider"-Version sind weitere Sega-Hits an der Weihnachtsfront – qualitativ kann der Saturn mit den Sony-Highlights konkurrieren. Mit "Formel 1", "Soviet Strike" und "Disruptor" landen dort grafisch bestechende Neuentwicklungen, aber auch sauber umgesetzte Automatenspiele ("Tekken 2") in den Charts. Ende des Jahres stehen beide Konsolen technisch gleichwertig da, die Aufholjagd des Saturn war jedoch nur in technischer Hinsicht erfolgreich. Während das N64 auf sich warten läßt, sonnen sich die 32-Bitter im Licht ihrer leistungsstarken "Second Generation"-Titel. Insbesondere die Playstation er-





Eigentlich war alles perfekt geplant: Im Jahr 1996 bringt Nintendo seine 64-Bit-Konsole und fegt die technisch unterlegenen 32-Bitter durch optisch und spielerisch klar bessere Spiele von der Bildfläche. Doch nicht nur die verzögerte Hardware-Veröffentlichung im März 1997 führt zu anfänglichen Schwierigkeiten, auch unbestrittene Stärken der 32-Bitter bereiten Nintendo Probleme, die Führungsrolle auf dem Videospielsektor wiederzugewinnen.

1994 1997

32-Bit-Abenteuer

Rollen- und Strategiespiele brauchten länger als andere Genres, um sich aus dem Schatten der herausragenden 16-Bit-Klassiker ("Zelda", "Metroid" (beide Super Nintendo) oder "Shining in the Darkness" (Mega Drive)) zu lösen. Dominierte anfangs noch flache Bitmap-Grafik im Super-Nintendo-Stil, so weisen die aktuellen RPG- und Strategiehits auf bessere, wenngleich immer noch nicht überzeugende Hardwarenutzung hin. Ausgenommen "Final Fantasy 7", wo die CD eine beeindruckende Präsentation der Spielwelt ermöglicht.

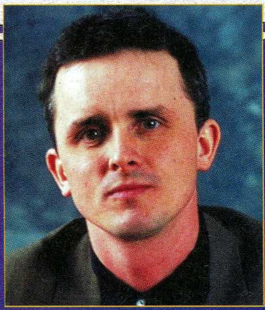


Saturn-Abenteurer erkunden die Hardware-Leistung: V.r.o.n.r.u. "Mystaria", "Shining Wisdom", "Shining the Holy Ark", "Dragonforce".



Einzigartige Nutzung von Hardware-Leistung und Speichermedium CD: "Final Fantasy 7" verknüpft grandios inszenierte Magieschlachten mit effektvoller FMV-Rahmenhandlung.

"Wir werden weiter für Sa



Der Saturn hat es aufgrund nachlassender Entwicklungsbemühungen schwer, mit der Playstation-Evolution Schritt zu halten. Wie sieht Sega Deutschland den Technik-Wettlauf? Interview mit Thorsten Moe, PR-Manager Sega Deutschland.

Wo ergeben sich seit der Saturn-Premiere die größten Fortschritte: Ist grafisch oder spielerisch (Genre-Weiterentwicklung) mehr geschehen?

MOE: In beiden Bereichen hat sich eine Menge getan. Technisch hat die Optimierung der Entwicklungs-Tools zu einer Verbesserung bei Geschwindigkeit und grafischer Darstellung geführt. "Last Bronx" oder "Fighters Megamix" als Beispiele: Anfangs war es nicht möglich, Beat´em-Up-Arenen so detailreich zu gestalten. Darüber hinaus haben wir mit "Nights" 1996 den Sprung in eine neue Dimension geschafft: Noch nie zuvor hat es ein "Datums-interaktives" Spiel gegeben. Insgesamt liegt der Schwerpunkt aber eher im grafischen Bereich: Sowohl Sportspiele als auch Rollenspiele werden grafisch detaillierter, schneller und dadurch aufregender.
Relativ neu auf Konsolen sind Echtzeitstrategie-Titel wie "Command & Conquer" oder Ego-Shooter wie "Exhumed". Ansonsten hat es die große Genre-Revolution auf keiner Plattform gegeben. Auffällig ist, daß sich die Genres immer stärker vermischen, wie etwa bei "Dark Saviour" oder "Dragon Force". Diesem Trend tragen wir auch bei unseren neuen Titeln Rechnung. "Panzer Dragoon Saga" wird beispielsweise kein reines Actionspiel werden, sondern ein Mix aus Action-, Abenteuer- und Rollenspiel.

Hat der Saturn noch ungenutzte Fähigkeiten? Wo wird 1998 der größte Fortschritt erkennbaren sein?

MOE: Technisch ist der Saturn höchstens zu 80% ausgereizt. Die Möglichkeit, drei Play-

64-BIT-WIDERSTAND

Die Stärken von Playstation & Saturn

1. Technik:

Beeindruckende Hardwaredaten katapultieren nicht allen 64-Bit-Spiele automatisch in eine revolutionäre Grafik-Dimension. Besonders ein verwaschener Effekt durch Weichzeichnung ("Mip-Mapping") von groben Pixeln und eine geringere Polygon-Leistung (führt zum gefürchteten Nebel, der den Grafikaufbau verdeckt), kann den versprochenen Leistungssprung nicht immer vermitteln.
Dagegen dringen die 32-Bitter vor allem in jüngster Zeit in neue Grafikregionen vor: Optisch wirken viele neue 32-Bit-Titel dank höherer Auflösung den Nintendo-Gegenstücken überlegen, lediglich die saubere Polygon-Darstellung der hardwaremäßigen Grafikfunktionen vermindert die Anzahl der Fehler. Der N64-Sound reicht bisher nicht annähernd an die Mischung "Soundchip-Effekte & CD-Musik" der 32-Bitter heran.





2. Softwareangebot:

Durch die Flut von Playstation- und Saturn-Spielen kann der 32-Bit-Fan aus einer breiten Palette wählen: Fast jedes Genre wird mit mehreren Topspielen bedient. Der spärliche Modul-Nachschub hingegen macht es dem Spiele-Fan schwer, sein Hobby ausschließlich mit dem 64-Bitter zu bestreiten.

3. Preise:



Trotz jüngster Modulpreissenkungen kostet ein Fremdhersteller-Spiel wie "Top Gear Rally" noch immer knapp 150 Mark – zuviel für viele jugendliche Spielefreaks. Dank einer stattlichen Anzahl preiswerter Budget- und Platinum-CDs sind Sega und Sony Nintendo einen Schritt voraus. Top-Software für die 32-Bitter gibt´s für 90 bis 110 Mark: Ein deutlich preiswerteres Spielvergnügen als beim N64, wenn man von Nintendo-eigenen Spielen absieht.

zeugt durch viele Durchschnittstitel aber auch den Eindruck, die Hardware sei bereits an der Leistungsgrenze angekommen – ein Irrtum, wie sich schnell zeigen sollte.

Die Playstation zieht davon

Im Frühjahr '97 ahnen die Sony-Besitzer noch nicht, daß in diesem Jahr der entscheidende Schritt zu technisch besserer Software erfolgen wird. Zunächst entpuppt sich der 64-Bit-Fortschritt (im März startet mit großem Getöse das N64) als zweischneidiges Schwert: Zwar haben Riesenpixel und Texturverzerrung dank leistungsfähiger Grafik-Hardware keine Chance mehr, dafür plagen geringere Polygon-Performance und lahme Chip-Musik den Modulkäufer. Überhaupt läßt der von Nintendo angekündigte Quantensprung noch auf sich warten: Zögerlich tröpfelt die hochklassige, aber teure Software auf den Markt, dagegen reißt die Flut begeisternder 32-Bit-Titel nicht ab. Nicht nur quantitativ, sondern auch technisch folgt mit "Soul Blade" (Playstation) oder "Manx TT" (Saturn) eine Serie hochkarätiger Spiele. Fast alle bisherigen technischen Limits der 32-Bitter werden geknackt, lediglich Transparenzen bleiben dem Saturn meist ein Rätsel. Löbliche Ausnahmen bilden dabei "Street Racer" und "Sonic R" – der Grafikaufbau erfolgt hier stufenlos ohne Nebelschwaden. "Mass Destruction" auf dem Saturn entfesselt eine fulminante Zerstörungsorgie, die Ladezeit pro Kampfzone beträgt hier gerade noch drei Sekunden. Beim Strategiehammer "Dragonforce" prügeln sich über 100 Sprites zugleich dynamisch die Köpfe ein. Noch mehr profitieren die Playstation-Spieler durch weltweite, intensive Entwicklungsarbeit: Mit "Total NBA '97", "Rapid Racer", "FIFA '98" und "Colony Wars" setzen sich höhere Auflösungen (bei der Playstation statt 320 x 256 bis zu 512x256 Pixel) in vielen Genres durch. Das sorgt für erheblich mehr grafische Details – ohne die Geschwindigkeit zu beeinträchtigen. Diese wird nämlich immer höher: Problemlos wirbelt Euch die Hardware bei "Rage Racer" aufwendige Gebirgskurse und Steilkurven um die Augen, Echtzeit-Lightsourcing läßt den Polygon-Hüpfer "Croc" am Ufer eines Lava-Brühe rötlich glimmen, und "Total Drivin" lädt eine komplette Städtetour in nur vier Sekunden in den Playstation-Speicher. Besonders der "Shadow Master" setzt Maßstäbe: Eine "Subdividing"-Routine eliminiert durch Unterteilung von Polygonen auffällige Texturverzerrungen – ein wichtiger Aspekt, um auch in Zukunft gegen aktuelle PC- und 64-Bit-Technik zu bestehen.

1994 1997

32-Bit-Weltraumaction

Exemplarisch für die bessere Hardwareausnutzung stehen die Playstation-Laserschlachten: Während technisch dürftige PC-Umsetzungen vom Schlage eines "Wing Commander" wenig Skywalker-Gefühle aufkommen lassen, tüftelten die "Darklight Conflict"- und vor allem die "Colony Wars"-Programmierer über beeindruckenden Effekt-Routinen. Das Ergebnis begeistert durch schnelle, hochauflösende Raum-Action mit kraftvoller 32-Bit-Power.



Erst pfui, dann hui: Nach trüben "Wing Commander"-Umsetzungen protzt 32-Bit mit "Darklight Conflict" und "Colony Wars".

turn-Softwarenachschub sorgen"

fields für Hintergründe zu nutzen, die Einbeziehung des Datums oder das Potential des Arbeitsspeichers sind bisher kaum richtig ausgenutzt worden – nur um einmal drei Beispiele zu nennen. Die Hardware-Kapazitäten werden wir bei den neuen Eigenentwicklungen noch stärker ausloten.

? Mit welchen Argumenten würden Sie einem noch unentschlossenen Käufer darlegen, daß der Saturn im Vergleich zur 64-Bit-Hardware noch nicht völlig ausgereizt ist?

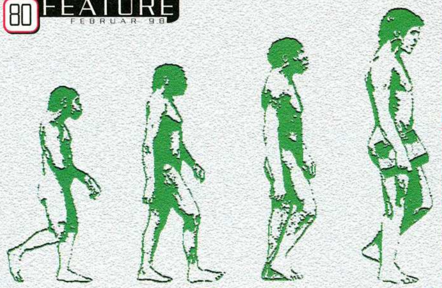
MOE: Wenn man mal genau hinsieht, ist der Performance-Unterschied zwischen 32- und 64-Bit im Grunde marginal. Weiter hat eine CD-Konsole den Vorteil, daß man einfach mehr Grafik und Sounddaten nutzen kann. Das kommt der Gestaltung der Spiele sichtbar zugute. Letztlich entscheidet das Software-Angebot darüber, welche Konsole man kauft: Und dieses ist beim Saturn bekanntlich nicht nur sehr gut, sondern auch mit zahlreichen Exklusiv-Titeln gespickt.

? Inwiefern forciert Sega die Entwicklung technisch besserer Software?

MOE: Die Entwickler-Tools werden selbstverständlich kontinuierlich weiterentwickelt und bieten damit auch neue Möglichkeiten. Viele der Verbesserungen werden in den japanischen Studios vorangetrieben. Wir sind schließlich bekannt dafür, technisch innovative Spiele zu entwickeln. Aber wir suchen auch immer nach guten Programmierern. Im letzten Jahr haben wir verstärkt auf Fremdhersteller zurückgegriffen, um unsere Spielideen umzusetzen, so etwa bei "Sonic R", das in England programmiert wurde.

? Wie wird bei Sega intern die Gewichtung zwischen 32-Bit-Entwicklung und neuer Hardware gelegt? Für welchen Zeitraum fürden wir mit einer neuen Konsole rechnen?

MOE: Wir haben weltweit über acht Millionen Konsolen verkauft, da ist es klar, daß wir auch weiterhin für Softwarenachschub sorgen werden. Für den Saturn werden wir auch 1998 wieder eine Vielzahl von Toptiteln veröffentlichen. Tatsache ist aber auch, daß wir den Bereich der Hardware kontinuierlich weiterentwickeln. Im nächsten Jahr wird sich im Bezug auf eine neue Konsole sicher etwas tun, aber ich möchte offiziellen Statements hier noch nicht vorgreifen.
Beide Ziele werden in einem ausgewogenen Verhältnis verfolgt.







Playstation-Arenen '97: "Soul Blade" setzt auf Effekte. "Tobal 2" auf hohe Auflösung.

1994 – 1997 Prügelspiele

Seit dem Debüt von "Virtua Fighter" und "Toshinden" sonnen sich Prügelspiele im Glanz des 32-Bit-Fortschritts. Höhere Bildauflösungen, gleißende Blitz- und Wischeffekte sowie schmucke Shading-Gliedmaßen polierten im letzten Jahr den grafischen Eindruck nochmals auf. Vom hektischen Combo-Gebolze bis zum realistischen Waffenduell ("Bushido Blade") wird jede Prügel-Nische optimal bedient. Noch haben Nintendo-64- und PC-Spiele keine Chance!



Der Weg zum Prügel-Thron: Die Evolution der "Virtua Fighter"-Serie auf dem Saturn (v.l.n.r. Teil 1, der "Remix" und Teil 2) wird bis heute fortgesetzt ("Fighters Megamix").

Hardware mit Zukunft

Grafisch ausgefeilte Software macht die CD-Konsolen 1998 noch zu konkurrenzfähigen Geräten – wenn man auf die überlegene SVGA-Optik sündteurer Pentium-PCs verzichten kann. Höhere Auflösung, spezialisierte Grafikroutinen für schnelle Action und nicht zuletzt die Speichermöglichkeiten der CD erlauben den Entwicklern, dem fortschrittlicheren Nintendo 64 zu trotzen und Euch weiterhin zeitgemäß zu unterhalten. Die technischen Möglichkeiten für ein weiteres, aktionsgeladenes 32-Bit-Jahr sind also gegeben – die spielerische Seite dagegen krankt an mangelnden Innovationen. Sollte sich die neueste 32-Bit-Softwaregeneration nur in Renn- und Prügelspielen erschöpfen, würde das auch den größten Technik-Fortschritt als edel verkleideten Langweiler entlarven. Glücklicherweise verzeichnet die Playstation in allen Spiele-Genres innovative Entwicklungen – von der interaktiven Musik-CD "Spice World" über das Rap-Vergnügen "Parappa" bis zum bahnbrechend umfangreichen "Gran Turismo" (siehe Vorstellung in dieser Ausgabe). Für den Saturn besteht die Gefahr, daß durch die eingeschränkte Zahl der Neuheiten weniger intensiv an Innovationen gewerkelt wird – doch Sega ist mit Automatenumsetzungen wie "Winter Heat" und "House of the Dead" sowie dem innovativen Genre-Mix "Panzer Dragoon Saga" gewillt, sowohl technisch als auch spielerisch mitzuhalten – zumindest bis Ende '98. *cb*



"Tomb Raider 2" verbessert die Optik des Vorgängers (ganz oben) nur marginal.

1994 – 1997 Action in 3D

Virtuelle Welten zwingen selbst leistungsfähige Hardware in die Knie – und zeigen trotz aller Evolution die Grenzen der 32-Bit-Geräte. Nur mit viel Aufwand läßt sich die Verzerrung von Texturen in den Griff kriegen, die erste Software-Generation plagte Euch zusätzlich mit Ruckeln in komplexen Polygonbauten. Dafür dürft Ihr Euren virtuellen Kopf inzwischen in alle Richtungen drehen, und neue Saturn-Egoshooter von US-Entwickler Lobotomy verwöhnen Euch mit Lichteffekten.



Lichteffekte und flüssiges Scrolling beherrschen Saturn ("Exhumed") wie Playstation ("Shadow Master").

Schneller, greller, besser
32-Bit-Fortschritt im Detail

Kürzere Ladezeiten



Nur drei Sekunden bis zum Start!

Der Schlüssel zu schnellerem Laden liegt in der Gruppierung der Daten auf CD: Durch Zusammenpacken von Einzeldaten in größere Files und frühzeitiges Positionieren des Lasers schon vor dem eigentlichen Laden, ersparen Euch gewiefte Entwickler lange Wartezeiten.

VORREITER: Sega Rally (SA), 1997

Dynamisches Nachladen

Nur selten entscheiden sich Entwickler einen Spielabschnitt nicht komplett in den Arbeitsspeicher zu packen. Durch Arbeitsteilung des RAMs werden Daten des Folgeabschnitts geladen, während Ihr noch im alten Level kämpft.



"Crash 2": Spielspaß ohne Ladepausen.

VORREITER: Crash Bandicoot (PS), 1996

Höhere Bildauflösung

Schon früh nutzte Sega die höchste Auflösung des Saturn (704 x 480), um eigene Automaten umzusetzen. Doch neben dem leicht flackerndem Interlace-Modus werden nun verstärkt auch flimmerfreie, aber trotzdem erhöhte Bildauflösungen benutzt, um die Optik zu verschönern.



Interlace-Details bei "Virtua Fighter 2".

VORREITER: Virtua Fighter 2 (SA), 1996
Tobal Nr. 1 (PS), 1997

Schnelle Bildraten

Ruckeln ade: Vor Jahren reagierten die 32-Bitter auf zu üppige Polygonbauten noch mit störendem Geruckel, seit 1996 düsen selbst Tourenwagen und schnittige Rennboote mit 25 oder 50 Bildern pro Sekunde. Vor allem die Playstation entpuppt sich als wahres Speed-Wunder und startet zu immer neuen Höhenflügen.



Rennspiel-Unikat: 50 Hz bei "Rapid Racer".

VORREITER: Daytona CCE (SA), 1996;
Rapid Racer (PS), 1997

Mehrstöckige 3D-Umgebungen

Erst vor eineinhalb Jahren realisierten die 3D-Designer komplexe Polygonbauten mit Brücken, Lifts und freiem Blick nach oben und unten. Seither durchquert Ihr vor allem auf dem Saturn (meist indiziert) solch aufwendige Virtual-Reality-Spielfelder flotten Schrittes.



Saturn-Pyramiden-Wunder "Exhumed".

VORREITER: Exhumed (SA), 1996;
Indizierte Spiele (SA, PS)



Grafik ohne verbogene Texturen: Auch "Crash" setzt Maßstäbe.

Eliminierung von Textur-Verzerrung

Das Hauptproblem von 3D-Spielen auf 32-Bittern löst sich dank Kompetenz komplett in Wohlgefallen auf: Der "Shadow Master" kennt keine Texturfehler, "Crash Bandicoot" wirbelte schon ein Jahr früher durch einen fast unverzerrten Polygon-Dschungel.

VORREITER: Crash (PS), 1997

Grafik-Effekte, Echtzeit-Lightsourcing

Bonus-Effekte dank besserer Hardware-Kenntnisse und effizienter Tools: Ob transparent blitzender Düsenstrahl, Schwertwischer oder Echtzeit-Beleuchtung von Polygon-Grazien, auch durch solche Details wirkt die neue 32-Bit-Generation häufig eleganter als 64-Bit-Spiele.

VORREITER: Street Racer (SA), 1996
Wipeout: 2097 (PS), 1997

Pocket News:

PRACHT-PRÜGELEI FÜR UNTERWEGS Mit "King of Fighters 96" veröffentlicht Laguna die knuddlige Handheld-Version des besten 2D-Beat'em-Ups jenseits der "SF 2"-Serie. 15 der bekanntesten Charaktere des SNK-Universums (u.a. Andy und Terry Bogard aus "Fatal Fury", Mr. Big aus "Art of Fighting" und "Samurai Shodowns" liebliche Mai) treffen sich ab Februar in der Schwarz-Weiß-Arena.





MONSTER-TAMAGOTCHI Wer statt pummeliger Wollkneuls lieber digitale Drachen heranzüchtet, freut sich auf die neuen "Digital Monster" von Bandai. Für 30 Mark sind seit Anfang des Jahres furchteinflößende Kampf-Tamagotchi in allen Farben erhältlich, die Ihr in der Prügelkunst schult und per Schnittstelle auf das Monster Eures Freundes hetzt: "Faß Dino, faß!"

TIGER-HANDHELD IN DEUTSCHLAND Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg wird Tiger sein Schwarz-Weiß-Handheld "Game.com" mit deutschem Betriebssystem vorstellen. 130 Mark kostet das Internet-fähige Spielgerät als "Basic Set", 200 Mark mit noch nicht spezifizierter Software. In der nächsten MAN!AC stellen wir Euch Handheld und erste Spiele ausführlich vor.



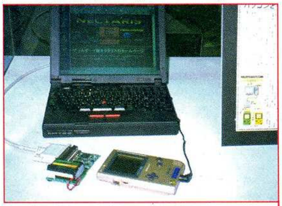
Ein Fest für den Game Boy



Konami hält dem Game Boy auch weiterhin die Treue: Hier ein neues "Castlevania".

Kaum zu glauben, daß eine Konsole von 1989 noch mithält im turbulenten Videospiel-Geschäft. Auf der "Space World 97" war der kleine Game Boy plötzlich wieder ganz groß, als wichtiger Nintendo-Umsatzbringer. Die technische Verjüngungskur zum schlanken, energiesparenden "Pocket Game Boy" bekam dem Dauerbrenner gut, im letzten Geschäftsjahr wurden weitere zehn Millionen Game Boys und knapp 30 Millionen Spiele verkauft. Die sachlich-silbernen, farbigen oder transparenten Game Boys hat Nintendo soeben mit einer "Clear Purple"-Variante ergänzt. Der Hardware-Erneuerung (über Kamera und Drucker berichten wir im vorderen Heftteil) steht das Softwareangebot für 1998 nicht nach: Nintendo stellte mit "Wario Land 2" eine aufwendige Exklusiv-Produktion für den Game Boy vor und sorgt mit einer Neuauflage der einsteigerfreundlichen, gleichwohl komplexen "Game Boy Wars" (entwickelt von Hudson) für Jubel unter den Strategie-Fans. Für die wird der Game Boy wieder interessant, denn Hudson brachte auch "Nectaris" zur "Space World", die erste Handheld-Umsetzung des Science-fiction-Klassikers, der u.a. auch PC-Bestsellern wie der deutschen "Battle Isle"-Serie Pate stand. Somit feiert die rundenbasierte Science-fiction-Schlacht ein doppeltes Revival, denn "Nectaris" wird jetzt auch für die Playstation ausgeliefert.





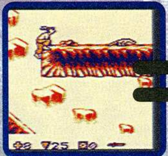
Missionen aus dem Internet: Den Strategieknüller "Nectaris" zeigte Hudson zusammen mit einem neuen Game-Boy-Modem!

Mit Konami hält ein weiterer Videospiel-Major dem Game Boy die Treue: Ob die "Konami GB Collection 2" (mit "TwinBee" und "Goemon") in Deutschland erscheint, ist nicht sicher, dafür kommt das neue "Castlevania: Dark Night Prelude" hier in den Handel. Einen Game-Boy-Trend lösten "Pocket Monster" und Tamagotchis aus: Während letzteres bald auch als Gesellschaftsspiels (nach einer Spielmechanik von Hudson) erscheint, bekommen die Pocket Monster u.a. durch Roboter Konkurrenz: Imagineers "Medarot" wird gleichzeitig in zwei Varianten ausgeliefert. Über das Link-Kabel prügeln sich die Mechs der beiden Spieler. Viele der auf der Space World gezeigten Spiele werden nur in Japan erscheinen, doch auch zahlreiche Übersetzungen für Europa sind geplant. Neben Nintendo werden sich auch Konami, Laguna und Acclaim weiterhin um den Taschen-Winzling kümmern.

Daß die Wunder-Hardware ihren Schöpfer überlebte, ist eine tragische Pointe in der Game-Boy-Erfolgsgeschichte: Den großen Verdienst des Hardware-Genies Gumpei Yokoi, der zwei Monate vor der "Space World" bei einem Autounfall verstarb, erwähnte Nintendo-Boß Yamauchi in seiner Jahresrede mit keinem Wort. *wi*

Game-Boy-Neuheiten in Japan

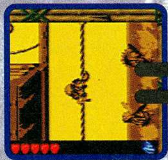
TITEL	GENRE	HERSTELLER	JAP.-RELEASE	BRD-RELEASE
Bugs Bunny Collection	Jump'n'Run	Kemco	erschienen	nicht geplant
Castlevania: Dark Night Prelude	Action/ Jump'n'Run	Konami	erschienen	Januar
Donkey Kong Land 2	Jump'n'Run	Nintendo	Februar	erschienen
Game Boy Gallery 2	diverse	Nintendo	erschienen	nicht bekannt
Game Boy Wars 2	Strategie	Nintendo	März	nicht geplant
Ganbare Goemon	Action-Adv.	Konami	April	März
Harvest Moon	Rollenspiel	Pak-In/Victor	erschienen	nicht bekannt
Medarot	Rollenspiel	Natsume/ Imagineer	erschienen	nicht geplant
Nectaris GB	Strategie	Hudson	Februar	nicht geplant
Pocket Bomberman	Action	Hudson	erschienen	März
Pocket Monster Silver	Rollenspiel	Nintendo	März	nicht geplant
Pocket Monster Gold	Rollenspiel	Nintendo	März	nicht geplant
Tamagotchi World	Brettspiel	Hudson/Bandai	erschienen	erschienen
Wario Land 2	Jump'n'Run	Nintendo	erschienen	März



HERSTELLER Acclaim
ZIRKA-PREIS 50 Mark

Turok

Um den 3D-Indianer des N64 auch auf dem Handheld loszulassen, vereinfachte Acclaim das Spielprinzip (laufen, kämpfen und hüpfen) zum flachen Plattform-Abenteuer. Turok kann jetzt auch schwimmen und klettern, Dinosaurier und Söldner stehen zwischen ihm und magischen Artefakten. Spielerisch ganz nett, mit dem Vorbild hat dieses 08/15-Hüpfspiel aber nichts mehr gemein.



HERSTELLER Nintendo
ZIRKA-PREIS 70 Mark

Donkey Kong Land 3

Mit Affenmädel "Dixie" in der Hauptrolle (und Papa Kong als Backup) geht Rares Render-Jump'n'Run in die dritte und voraussichtlich letzte Runde. Wie die Vorgänger holt die umfangreiche Bananenhatz grafisch das Letzte aus dem Handheld heraus: Große, schwungvoll animierte Sprites tollen über das Display. Ein tadelloses Jump'n'Run mit vielen Bonusrunden und Speicher-Batterie.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi)
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak), Tobias Hartlehnert (th)
Freie Mitarbeiter: Michael Kim (mk), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)
Digitale Fotografie: Olympus C-800L

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Forsaken", © Acclaim
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0
Lithographie: Kreuzeder & Partner, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Import-Testmuster für Playstation und Saturn von Spielegroßhandel DYNATEX (www.dynatex.de)
Händleranfragen Telefon (02 31) 55 75 00-0
Fax (02 31) 55 75 00 29

Inserenten







BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10
86415 MERING

Loser

Der extreme Schwierigkeitsgrad aktueller Top-Spiele läßt mich vor Wut ins Joypad beißen. Ich habe "Colony Wars" aus der Playstation verbannt, "G-Police" seit Wochen nicht mehr angefaßt und "Syndicate Wars" unter Quarantäne gestellt. Seit sechs Jahren bin ich leidenschaftlicher Computer- und Videospieler, aber so frustrierende Spiele wie in letzter Zeit sind mir noch nie untergekommen. Wenn ich deftige 100 Mark für eine CD löhne, will ich mich gut unterhalten und in andere Welten abtauchen, aber nicht an die Belastungsgrenze geführt werden! Sicher, irgendwie bolzt man sich bei "G-Police" durch, aber wenn ich eine Mission beim 23. Anlauf endlich packe, überwiegt nicht mehr Freude, sondern Zorn auf die Entwickler. Einige Extremzocker meinen jetzt sicher "Was für ein Loser", aber durch den überzogenen Schwierigkeitsgrad wird man von hervorragenden Spielen geradezu abgeschreckt. Daß es auch anders geht, zeigt "Ace Combat 2": Hier erzeugen versteckte Missionen, Orden und Dienstgrade die Motivation. Wie wär's mit verschiedenen Schwierigkeitsgrad? Könnt Ihr beim Test nicht eine Schwierigkeits-Einstufung vornehmen? Zumindest im Text durch Vergleiche wie "ungefähr auf dem Level von Soviet Strike". Mich würde auch interessieren, wie andere Spieler die Problematik sehen. Zumindest ich werde nur noch Spiele mit einstellbarer Schwierigkeit kaufen und auf "MDK" und "Tomb Raider 2" verzichten.

Ingo Wziontek, Schwerin

Einstufung des Schwierigkeitsgrades – das klappt nicht! Denn dann müßten wir auch die Tagesform des Redakteurs, Lust und Laune und die (bisher wissenschaftlich nicht erfaßte) Durchschnittsspielstärke des deutschen Zockers (DUDZ) erfassen und einbeziehen. Nur wenn ein neues Spiel lächerlich einfach oder gesundheitsgefährdend schwer ist, weisen wir im Text (wie von Dir gefordert) darauf hin. Im Fall von "G-Police" hast Du recht: Der unberechenbare, von Mission zu Mission andere Schwierigkeitsgrad war in der Rohform des Testartikels noch verzeichnet, wurde aber fahrlässigerweise aus der Endfassung rausgekürzt. Sorry.

N64-Zweifel

Lohnt es sich überhaupt, ein N64 zu kaufen? Mit diesem Gedanken spiele ich schon seit langem, doch habe ich von vielen Problemen und negativen Eigenschaften gehört, die eher gegen das Nintendo 64 sprechen: Der Analog-Stick leiert aus, das Netzteil macht Probleme, die Grafik ist unscharf, Import-Spiele laufen nicht. Außerdem finde ich, daß die Module meist überteuert in den Läden stehen – werden die Preise jemals auf Playstation-Niveau sinken? Oder soll ich doch lieber bei meiner Sony-Konsole bleiben? Was meint Ihr?

Christian Glißmann, Glückstadt

Module werden immer teurer sein als CDs: Selbst wenn Nintendo eine noch aggressivere Preispolitik fährt, können Sony & Co. unterbieten.
Zu Deinen anderen Fragen und "Gerüchten": Der Analogstick ist die Achillesverse in der soliden N64-Verarbeitung, das ist leider richtig. Doch nicht immer trägt Nintendo die Schuld, wenn Euer 3D-Held nur noch humpelt: Mit etwas Sorgfalt könnt Ihr die Lebensdauer der Analog-Komponente verlängern (Schützt ihn vor Staub & Asche!), Dauerzocker kommen um Reparatur oder Ersatz-Pad langfristig aber nicht herum. Dagegen ist das Netzteil unseres Wissens nach nicht anfälliger als bei anderen Konsolen, und "unscharfe Grafik" klingt nach subjektiver Propaganda aus dem Playstation-Lager. Import-Spiele sind hingegen ein Problem, die meisten Freaks besitzen mehrere Adapter.

Jährlicher Jubel

Gestreßt kam ich von der Arbeit, doch als ich im Briefkasten die neue MAN!AC fand, änderte sich meine Laune schnell. Mit leuchtenden Augen sah ich dann auch, warum ich sie nicht zusammenrollen konnte: Es befand sich eine Demo-CD von "Street Fighter Ex Plus Alpha" darin. Zwar nicht ganz mein Genre, aber immerhin: Andere Zeitschriften haben ihren Abonnenten fünf CDs pro Jahr versprochen und bislang nur eine geliefert.
Doch was sahen meine entzündeten Augen noch? Ein absolut geniales "Castlevania"-Riesenposter und als Oberhammer sieben "Resident Evil"-Aufkleber, darunter zwei große für die CD-Abdeckung. Sieht absolut schockierend und genial aus!
Mein verliebtes Herz sah auch den "Laß die Puppen tanzen"-Bericht über die beste Playstation-CD des nächsten Jahres: "Spice World" – wer die Girls liebt, muß die CD einfach haben! Das kann nur das Spiel zum "Fünften Element" mit Milla Jovovich übertrumpfen...
Eine Frage zu einem Händler in der MAN!AC: "Run Pacific" bietet einen Umbau sowie einen Adapter für das Video-CD-Format an. Ich habe zwar gehört, daß es in Japan eine Playstation gibt, die Video-CDs abspielen kann, das mit dem Adapter ist mir aber neu. Funktioniert er genauso gut wie der Adapter für den Saturn? Ach ja: Der Händler mit der 019-Vorwahl inserierte auch wieder...

"Projekt", via MAN!AC-Forum

Danke für die Blumen: Für unsere jährliche "Collectors"-Ausgabe haben wir uns natürlich besonders ins Zeug gelegt. 152 Seiten, Poster, aktuelle Aufkleber und CD (für unsere Abonnenten) sind unser Dank an eine beharrlich wachsende Leserschaft, an treue Fans und Neuhinzugekommene. Bleibt dran, dann wird das Heft im nächsten Jahr noch dicker!
Zu Deinen Fragen: Von der Digital-Video-Playstation hat Winnie beim letzten Einkaufsbummel durch die "Electric Town" Akihabara in Tokyo nichts gesehen. Das Angebot von Run Pacific wird momentan von Technik-Tüftler Olli geprüft. In einer der nächsten MAN!ACs erfahrt Ihr, ob die Playstation auch als Abspielgerät für CD-Filme taugt – allerdings ist die Bildqualität von Video-CDs allgemein schlecht.

Sicherheitskopien

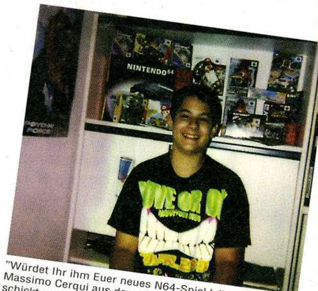
Ich spiele mit dem Gedanken, mir einen Multinorm-Chip für die Playstation zu kaufen. Kann ich damit auch selbstgebrannte CDs (sprich: Sicherheitskopien) abspielen, die mit einem CD-Writer auf dem PC hergestellt wurden?
Soll ich mir den Chip von Experten einbauen lassen oder läßt er sich mit etwas Fachkenntnis auch selbst montieren?

Anonym

"Sicherheitskopien"? Und dann noch auf einem anonymen Fax? Vielleicht bist Du mit Deiner Einstellung zum Videospielen und Sammeln im Computer-Lager besser aufgehoben, denn dort gibt's bekanntlich mehr Kopien als komplett verpackte Originale. Selbstgebrannte CDs: Wir hoffen, Du weißt, wo die rechtlichen Grenzen liegen...
Falls Du CDs nur für den Eigenbedarf herstellst, kannst Du die neuste Serie der Multinorm-Chips vergessen. Selbstgebrannte CDs laufen nur mit älteren Multinorm-Chips – ob sich das mit einer neuen Multinorm-Generation ändert, ist ungewiß.
PS: Dein Fax haben wir vorsichtshalber an Verfassungsschutz und Sony-Anwälte weitergeleitet und die Belohnung in brandneues Spiele-Equipment investiert...

Zu früh gelöst?

Ich bin seit längerem ein begeisterter MAN!AC-Leser, dennoch muß mich bei Euch beschweren: Als Playstation-Besitzer stehe ich auf "Tomb Raider" und "Resident Evil". In MAN!AC 12/97 habt Ihr eine Komplettlösung von "Resident Evil D.C." gebracht, in der letzten



"Würdet Ihr ihm Euer neues N64-Spiel leihen?" Massimo Cerqui aus dem schweizerischen Fahrweid schickt uns seine Grüße via Polaroid.

Ausgabe einen Player's Guide zu "Tomb Raider 2". Wie könnt Ihr diese Sachen veröffentlichen, wenn hier in Deutschland noch kein Geschäft die Spiele anbietet? Ich bin sehr enttäuscht und überlege, ob ich mir Eure Zeitschrift auch in Zukunft noch kaufe. Ich hoffe Ihr könnt mir verraten, wo ich die genannten Spiele problemlos beziehen kann! Andre Kühl, Hamburg

"Resident Evil D.C." und "Tomb Raider 2" waren Ende letzten Jahres noch nicht im Handel? Kann eigentlich nicht sein, denn unsere Lösungsauswahl ist streng auf die offiziellen Release-Listen der deutschen Anbieter abgestimmt. Wenn wir trotzdem mal zu früh dran sein sollten, ist das aber nicht so schlimm. Gute Tips haben doch kein Verfallsdatum. Außerdem zwingt Dich keiner, die Tips zu lesen, ehe Du selbst genügend gespielt hast...

Mitgemacht

Bevor ich loslege ein Statement: MAN!AC ist die einzige vernünftige, ausführliche und anschauliche Konsolen-Zeitschrift. Bisher habe ich keine Ausgabe versäumt. Den ausgefüllten Mitmach-Coupon der 1/98 habe ich beigelegt. Meine Wünsche möchte ich hier noch ein wenig ausführlicher beschreiben. Der Tips&Tricks-Teil ist zwar gut, jedoch solltet Ihr mehr über Oldies und etwas unbekanntere Spiele berichten. Auch die News sind im Großen und Ganzen in Ordnung und sollten sich nicht ändern.

Interviews finde ich hingegen öde – es langweilt auf Dauer, zwei- bis dreiseitige Interviews zu lesen. Schafft sie nicht vollkommen ab, aber bringt sie doch etwas seltener.

Zubehör- und Hardware-Infos sind immer gut. Ich kaufe öfters Zubehör und finde solche Informationen richtig toll. Automaten-News und -Tests sind hingegen "out". MAN!AC ist eine Konsolenzeitschrift und Arcade-Maschinen gehören da einfach nicht rein.

Auch die Import-Tests schaue ich mir oft nicht einmal an. Mich interessieren keine Spiele, die in Deutschland nicht geplant sind. Aber mit den MAN!AC-Postern schmücke ich meine Zimmerwände. Auch meinen Freunden gefallen die Plakate hyper-mäßig gut.

Einen PC besitze ich selbst nicht, deshalb brauche ich auch keine Internet- und WWW-News. Andere Leser haben aber bestimmt einen PC, deshalb solltet Ihr das nicht ganz abschaffen. Viel Glück und Erfolg in der Zukunft und bis zum nächsten Mal! Evren Küslümoglu, Nürnberg

Evrens Brief bringen wir stellvertretend für die vielen Schreiben im Rahmen unserer "Ich will"-Mitmach-Aktion. In drei Wochen sind alle Einsendungen ausgewertet und wir machen uns an den alljährlichen Frühjahrsputz quer durch's Heft. Keine Panik: Trotz klarer Absagen wie in Evrens Brief werden natürlich nicht alle Rubriken abgeschafft, die keine Mehrheit finden. Automaten-News wollen wir z.B. erweitern, da sie eine Menge mit dem Konsolen-Hobby zu tun haben: Von "Ridge Racer" und "VF 2" bis zu "Tekken 3" und "San Francisco Rush" kommen viele wichtige Konsolen-Titel aus der Spielhalle. Wer sich in diesem Metier auskennt, genießt einen Wissensvorsprung gegenüber Zockern, denen die Arcade-Aktivitäten von Namco, Capcom und Konami, Taito und Midway schleierhaft bzw. wurscht sind. Ähnliches gilt für die Interviews: An "zwei- bis dreiseitige" Gespräche, die Evren bemäkelt, können wir uns nicht erinnern, drucken würden wir solche Dialoge (einen interessanten Gesprächspartner vorausgesetzt) natürlich schon. Schließlich sind Designer, Programmierer und Produzenten die Leute, denen Ihr den Spielspaß verdankt und gleichzeitig die einzigen, die wirklich sagen können, welche Konsole am meisten leistet oder wann ihr langerwartetes Spiel denn erscheint. Nichts gegen Pressesprecher und offizielle Release-Listen, aber um umfassend zu informieren, sind Insider-Interviews unerläßlich.



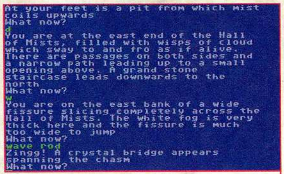
Tobias Dunz, Neuenkirchen





ADVENTURE

"YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD..." (ADVENT, 1974)



Ohne Tastatur und Massenspeicher waren Spielkonsolen für frühe Textadventures nicht geeignet. Hier die C-64-Umsetzung des Ur-"Adventures".

IN MEMORIAM



Maniac Mansion (LucasArts, 1987)

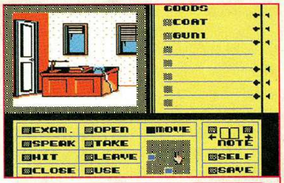
Diese köstliche Teenager-Horrorklamotte um eine entführte Cheerleaderin, außerirdische Tentakel und eine Kettesäge war das erste Humor-Adventure von LucasFilm - ein paar Jahre später schuf "Maniac Mansion"-Designer Ron Gilbert die "Monkey Island"-Serie. Für die Umsetzung auf das Nintendo Entertainment System legte sich der Atari-Programmierer Douglas Crockford ins Zeug, später einer der Köpfe hinter dem Online-Adventure "Habitat" bzw. "Worlds Away". Für Spieleprofi Crockford wurde die "Maniac Mansion"-Umsetzung zum Trauma, denn Nintendo war für penible Zensur-Vorgaben berüchtigt. Crockford kürzte anzügliche Formulierungen, respektlose Gags, die Drohungen der Bösewichte und sogar eine halbbekleidete Renaissance-Statue. Zumindest gibt´s die (ansonsten gute) NES-Version in einer deutschsprachigen Fassung - übrigens ein begehrtes Sammlerstück.

KONSOLE	NES	JAHR	1988	WERTUNG	✱ ✱ ✱ ✱
BEMERKUNG	*Witziger Geisterhaus-Klassiker – die NES-Version wurde auf Druck von Nintendo entschärft.*				

Wie die meisten Spieletypen entstand auch das Abenteuer-Genre aus streng wissenschaftlicher Motivation: Der Höhlenforscher William Crowther erfand "Adventure" 1974 auf dem Uni-Großrechner von Stanford, um ein reales Höhlensystem zu simulieren. Die Passagen und unterirdischen Säle des nordamerikanischen "Mammoth"-Komplexes legte Crowther in einer Datenbank ab, durch die er mit Befehlen wie "Go North" navigierte. Die poetischen Namen, mit denen Forscher die unterirdischen Plätze bezeichneten ("Gasse der kleinen Fledermaus", "Halle des Zwergenkönigs"), gaben "Adventure" einen phantastischen Reiz. Die Reise ins Ungewisse, die Entdeckung ungesehener Welten - bis in die Tage von "Myst" und "Baphomets Fluch" spüren Adventure-Fans den Geist des Höhlenforschers Crowther. Das Ur-"Advent" war ein Gewirr aus unterirdischen Gängen und Hallen, Flüssen und Seen. Fantasy-Elemente brachte erst Don Woods ins Spiel, dem wir die ersten Rätsel und magischen Artefakte verdanken. Mit seinen Modifikationen kam auch der Einfluß des Fantasy-Gurus J.R.R. Tolkien, der seine Helden regelmäßig durch Höhlen scheuchte. Studenten mit Großrechner-Anbindung waren fasziniert.

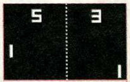


Alan Millers "Law of the West" erschien 1985 für alle Heim-Computer, Jahre später wurde die NES-Version nachgeschoben.



Revolutionäres Interface: Die Point´n-Click-Adventures von Icom wurde auch für das NES umgesetzt. Im Bild: "DejaVu".

Ende der 70er-Jahre geriet "Advent" Programmierern des Massachusets Institute of Technologie (MIT) auf's Display: Der Politikwissenschaftler Dave Lebling und der Mediziner Marc Blank experimentierten mit dem Lisp-Dialekt Muddle, der für die Datenbank-intensive Darstellung einer fiktiven Welt geeigneter war als Fortran, die Sprache des Ur-"Adventures". Die zwei beschlossen, eine intelligentere Version zu entwickeln, und begannen, eine gewaltige Datenbank mit 191 Räumen und 211 Objekten zu füllen. Dem Parser kam dabei besondere Bedeutung zu: "Zork: Das große Untergrund-Imperium" verstand 1.000 Worte, 71 davon waren Verben wie "go", "take" und "hit". Durch Wortspielereien und sarkastische CPU-Antworten kam auch eine Portion Humor in's junge Adventure-Genre.
Schnell versammelten sich Computer-Genies, die "Zork" weiterentwickelten, auf andere Betriebssysteme übertrugen



und 1979 die Firma Infocom gründeten. Da "Zork" mittlerweile ein Megabyte am MIT belegte, damalige Heim-Computer aber nur 32 Kilobyte RAM und keine Festplatte besaßen, teilte Infocom "Zork" in drei kleinere Adventures. Zu den "Zork"-Liebhabern gehörte auch der junge Microsoft-Gründer Bill Gates, doch Infocom wandte sich an das Software-Haus PS, wo es unter die Product-Manager-Fittiche des späteren Lotus-Gründers (und Gates-Gegners) Mitch Kapor fiel. Während auf den ersten Videospielgeräten Action-Hits wie "Space Invaders" und "Pac-Man" liefen, entwickelten Software-Häuser in den USA und England eigene "Adventure"-Variationen für alle Heim-Computer. Auf den Einsatz grafischer Illustrationen in den textbasierten Abenteuerspielen kam jedoch erst die spätere Sierra-Gründerin Roberta Williams, die ihren Mann Ken darum bat, eine eigene Adventure-Erzählung umzusetzen. Die Grafik-Idee nahmen die Programmierer weltweit begeistert auf.



Nur in Japan glaubten die Videospielhersteller an eine Adventure-Zielgruppe: "Otogirisuo" für das Super NES

"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)
1965
1966
1967
1968
1969
1970
Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel.
1971
Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht die erste Videospielkonsole der Welt, das "Odyssee".
1972
1973
"Advent", das erste Textabenteuer, entsteht auf dem Großrechner der Universität von Stanford.
1974
1975
1976
Die späteren Infocom-Gründer erfinden "Zork"
Das Atari VCS erscheint

1977
1978
Das Mattel Intellivision erscheint

1979

IN MEMORIAM

Snatcher (Konami, 1992)



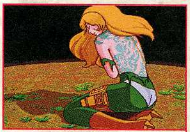
Ein Adventure von Konami? Der japanische 80er-Jahre-Titel erlebte im Westen ein spätes Coming-Out, als nach MSX- und PC-Engine-Versionen auch eine englischsprachige Mega-CD-Fassung erschien. Da sich die Sega-Hardware nicht durchsetzte, wurde "Snatcher" im Westen ein kommerzieller Flop. Wer die CD-Konsole noch besitzt, sollte sich den Klassiker jedoch besorgen: Hier sind "Blade Runner"-Spannung, coole Musik und erstklassige Dramaturgie, Splatter-Einschübe und Insider-Gags zu einer grandiosen Zukunftsvision verwoben. Zwischendurch wird in 3D geballert; davon abgesehen dominieren bestechend logische Rätsel und unerwartete Wendungen die effektgespickte Handlung.



KONSOLE Mega-CD **JAHR** 1992 **WERTUNG** ✶ ✶ ✶ ✶ ✶

BEMERKUNG *Konamis Ausflug ins Thriller-Genre ist hervorragend gelungen – das beste Cyber-Adventure aus Japan!*

Im Computer-Bereich wurde das Adventure schnell zum beliebtesten Genre. Da Texterläuterungen und -eingaben eine Tastatur benötigten, gab es für die erste Videospielgeneration jedoch nicht ein einziges Abenteuerspiel. Atari-Programmierer Warren Robinett erfand deshalb eine eigene Methode, Adventure-typische Rätsel (Schlüssel, Türen und versteckte Schätze) auf das Atari VCS zu übertragen: Sein "Adventure" ist trotz des Namens kein Abenteuerspiel im klassischen Sinn, sondern das erste Action-Adventure – mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.
Während Atari VCS, Mattel-Konsolen und das leistungsfähige Colecovision nicht in den Genuß faszinierender Frühwerke wie "Zork" oder "The Hobbit" kamen, hatte es die NES-Generation ab Mitte der 80er-Jahre besser: Die entscheidende Innovation für das Genre war bei den Software-Genies um "Star Wars"-Regisseur George Lucas entstanden: "Maniac Mansion", ein humoristisches Adventure mit animierter Grafik und revolutionärem Parser. Mit etwas Verspätung wurde die Horrorvilla für das NES umgesetzt, ebenso "Deja Vu" und "Shadowgate", zwei Menü-basierte, damals hochmoderne Grafikadventures von Icom. Das schlaue Menü- und Windows-Interface der beiden Spiele von Icom ließ sich einfacher auf Konsole umsetzen als die veralterten Text-Parser. Das Point'n'Click-Prinzip dieser Spiele (und aller späteren LucasArts-Abenteuer) ermöglichte Joypad-Eingaben und damit Umsetzungen auf die Konsolen. Trotzdem blieben Adventure-Spiele für Atari-, Sega- und Nintendo-Geräte selten, nur in Japan glaubten die Hersteller an eine entsprechende Zielgruppe.
Als Ende der 80er- und Anfang der 90er-Jahre sowohl NEC, als auch Sega spezielle CD-Laufwerke für PC-Engine und Mega Drive veröffentlichten, erhielt das Konsolen-Adventure eine neue Chance. In kurzer Folge wurden amerikanische Abenteuerspiele von LucasArts und Sierra für das Mega-CD umgesetzt; Megabyte-schwere Adventure-Brocken, die den Umfang eines Moduls locker gesprengt hätten. Doch das Mega-CD scheiterte ebenso wie Jahre später das 32X, und erst die aktuelle Generation der 32-Bit-Geräte erfüllte die Hoffnungen der Adventure-Fans. Auf "Myst", das umstrittene Render-Bilderbuch der schöngeistigen Gebrüder Miller, folgten "Discworld", "Baphomets Fluch" und je eine Fortsetzung – die guten Point'n'Click-Grübeleien aus England liegen momentan in den Geschäften und gehören deshalb nicht mehr in diese Rubrik. *wi*



Die Einführung von Duo Engine und Mega-CD brachte Konsolenfreunden CD-Adventures wie Hudsons "Cobra"...



...das Cyber-Abenteuer "Rise of the Dragon" des Adventure-Pioniers Sierra, aber auch zarte...



...Interactive-Movie-Experimente wie das japanische "Mansion of the Hidden Souls" (alle Bilder Sega Mega-CD)



Mit gerenderten Traumlandschaften beendete der umstrittene Millionenseller "Myst" die klassische Adventure-Ära (Bild: 3D0).

IN MEMORIAM

Monkey Island (LucasArts, 1990)

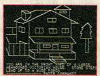


Segas Mega-CD hatte viele Schwächen, über mangelnde Adventure-Auswahl konnten sich die wenigen Besitzer der 16-Bit-Erweiterung aber nicht beklagen. Neben "Snatcher" war "Monkey Island" der Höhepunkt im CD-Adventure-Reigen: Die 1:1-Umsetzung des vielleicht witzigsten Abenteuerspiels aller Zeiten entführt Euch in die Welt der Piratenbräute, faulen Matrosen (siehe Bild) und schmierigen Gebrauchtgalleonen-Händler. Trotz Slapstick und Situationskomik an allen Ecken und Enden bleiben die Rätsel logisch und lösbar. Eine Freibeuter-Reise zwischen Spannung und totalem Schwachsinn – auch 1998 lohnt sich die Fahrt zur Affeninsel noch. Auf dem PC spielt man übrigens gerade den dritten Teil.

KONSOLE Mega-CD **JAHR** 1993 **WERTUNG** ✶ ✶ ✶ ✶ ✶

BEMERKUNG *Zeitlose Piratenklamotte ohne spielerischen Makel – Ihr fechtet, flirtet und grübelt Euch durch die Karibik.*

Parser nennen Adventure-Programmierer die Schnittstelle zwischen Spieler und Abenteuer. Ursprünglich reagierten Adventures nur auf einzelne Wörter, später auch auf ganze Sätze. Gab der Spieler sein Kommando über die Tastatur ein, kramte der Parser aus einer riesigen Datenbank die richtige Erwiderung hervor – die Suche nach einem für den Parser verständlichen Begriff war in den Adventure-Anfangstagen oft kniffliger als die eigentlichen Rätsel. Zum Glück erfand LucasArts mit "Maniac Mansion" das Point'n'Click-Interface, das Euch alle Parser-kompatiblen Kommandos in einer Bildschirmleiste vorgibt. In Japan – wo Adventures auch auf der Spielkonsole groß in Mode sind – setzte sich gleichzeitig der Parser mit "Multiple Choice"-Interface durch: Die Menüs mit allen verfügbaren Befehlen passen sich der Spielsituation an, je nach Gelegenheit wählt Ihr aus drei bis fünf unterschiedlichen Kommandos. Vor allem Kriminalfälle, Okkult-Thriller und romantische Soap-Adventures im Highschool-Milieu sind auf japanischen Playstation- und Saturn-Konsolen verbreitet.



Roberta und Ken Williams schreiben "Mystery House", das erste Adventure mit Grafik.



Das NES erscheint in Japan

Die Geschichtenerzähler und Technik-Genies von LucasArts revolutionieren mit "Maniac Mansion" das Adventure-Genre.



In Japan debütiert die erste reinrassige 16-Bit-Konsole, das Mega Drive von Sega.



Ende des Jahres erscheint das Super NES in Japan, die Adventure-Komödie "Secret of Monkey Island" im Rest der Welt.

Einfach schön: Mit "Myst" locken die Brüder Rand und Robyn Miller den Massenmarkt zum Adventure. Umsetzungen für alle CD-Systeme folgen.



Die Sony Playstation und der Sega Saturn erscheinen in Japan.

1980 | 1981 | 1982 | 1983 | 1984 | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995

SECOND HAND



Der Abschied fällt schwer: Nach zweijährigem Ringen mit Krakelschriften, Storno-Notizen und Kopierstationen-Anbietern gebe ich die Kleinanzeigenrubrik an den MANIAC-Nachwuchs weiter. Ab nächstem Monat schickt Ihr Drohbriefe und Beschwerdeakten an Kollege Ulrich. Keine Angst, mein guter Geist wacht auch weiterhin über Euren Angeboten, für Tippfehler bin ich jedoch ab sofort nicht mehr verantwortlich. In diesem Sinn wünsche ich Euch weiterhin viele günstige Schnäppchen und einen guten Draht zu "Gebrauchtteile-Ulrich". Euer Olli!

SUCHE

NINTENDO

NES-Spiele: Life Force, Gradius, Guardian Legend, Mega Man2, Gum Shoe + Zapper, Puzznic, Prügelspiel, Cobra Triangle. Möglichst mit Packung & Anleitung. Tel. 05453/7734 (Michael, ab 18 Uhr)

Alles mögliche für das Nintendo 64! Egal ob us/dt oder jp! Tausche und verkaufe auch! Verkaufe außerdem Corel Draw7 (3 Hammer-CDs), ruft an, die Anzeige gilt für länger! Tel. 05232/86159 (Thomas)

N64-Grundgerät mit kompletter Spielesammlung. Kaufe auch Konsolen + Neuheiten + Sammlungen + Zubehör für PSX, N64, GB u.s.w. Einfach anrufen unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Prügelspiel für N64 mit oder ohne Adapter, zahle bis zu 200 DM mit Adap. und bis 180 DM ohne Adapter. Zahle extra für Specialmove-Liste! Tel. 05331/469419

Für NES: Mega Man5-6 (6 nur us) und Tristar-Adapter für SNES. Zahle was Ihr wollt! Bitte Postkarte an: D. Kagermann, Baberowweg 15, 14482 Potsdam.

SEGA

Für Mega Drive **Advanced Military Commander**, Warsong, Herzog2. Zahle sehr gut. Tel. 0221/4971616

Für Mega Drive das Spiel **Centurio**. Ralf Siebert, Helene-Lange-Str.1a, 34121 Kassel. Tel. 0561/284752 (o. 25314)

PLAYSTATION

International Moto X für Playstation - Preis nach Vereinbarung. Anruf unter Tel. 0345/6130865 (ab 19 Uhr, Michael)

Dringend **PSX** mit oder ohne Spiele, Preis nach Vereinbarung. Ruft an: Tel. 02588/798

Kaufe & tausche **Spiele für Playstation & N64**, suche auch Neuheiten für Sega Saturn + Rollenspiele (auch us-Versionen) für SNES. Tel. 04774/991104 (Rainer)

PSX-Konsole mit Spielesammlung gesucht! Suche auch N64, SNES, NES, GB, Saturn & MD mit Spielen. Suche Neuheiten & Zubehör für alle möglichen Systeme von Nintendo, Sega & Sony. Tel. 0641/970436 (Monika)

Suche **Tauschpartner!** Habe Suikoden, A-Trilogy, Resident Evil, Tunnel B1, Rayman, AP Soccer, NHL FO, WC3, Fifa97, Disruptor. Suche Shellshock, NHL97, C-Bandicoot, Rage Racer, M-Trucks, Spider. Pal oder NTSC! Tel. 06021/68040 (ab 18 Uhr, Marc)

PSX-Games aller Art (us/jp/dt), egal ob neu oder alt, große oder kleine Spielesammlungen. Verkaufe & tausche auch, suche N64-Sammlung mit Gerät, verkaufe NG CD (jp Frontlader) + 30 Spiele für 1000 DM. Tel. 0172/2717434

Verkaufe & tausche Shockwave-Assault 50 DM, Adidas PS 50 DM, Legacy of Kain 60 DM, Air Combat 30 DM. Suche u.a. Command & Conquer, Alien Trilogy, Excalibur... Tel. 02821/980534 (Lutz)

Tausche PSX-Spiele: Tomb Raider gegen Command & Conquer, Myst gegen Baphomets Fluch, Road Rash gegen Posche Challenge, ISS Pro gegen F1-97. Alle in Topzustand. Vitali Dill, Margit-Zinke Str., 21035 Hamburg.

Playstation + 2 Pads + 3 Spiele (3D-Shooter, Resident Evil, Formel1) und ca. 20 Zeitschriften für nur 300 DM. Für Saturn: Antennenkabel 15 DM und 2x Tilt je 20 DM. Tel. 05251/37104 (Albert)

Verkaufe & tausche **PSX-Spiele:** Habe Formel1 55 DM & Croc 70 DM. Tausche z.B. gegen V-Rally, Total Drivin, Moto Racer & Soul Blade. Tel. 0231/461185

Playstation (neu/NTSC-Umbau/ noch 4 Monate Garantie) + viel Zubehör + Speicherlaufwerk 3 1/2 Zoll und ca. 26 Spiele. Alles Toptitel, Liste anfordern, zusammen oder getrennt oder ruft einfach an: Tel. 0751/13556 (m. Härle)

PS-Spiele: Jurassic Park, V-Rally je 70 DM, Formel1 50 DM. Ballerspiel, Thunderhawk2, Sim City2000, Magic Carpet, Ridge Racer Revolution je 40 DM. Air Combat, 3D-Lemmings je 30 DM. Tel. 09306/2406 (Mo-Fr 17-18 Uhr, Michael)

PSX-Spiele: Wing Commander3, Formel1, Prügelspiel, Fade to Black, Actionspiel alle für 40 DM. Pandemonium ohne Anleitung 30 DM. Tel. 0251/778713

Suche **Tauschparner!** Habe Suikoden, A-Trilogy, Resident Evil, Tunnel B1, Rayman, AP Soccer, NHL FO, WC3, Fifa97, Disruptor. Suche Shellshock, NHL97, C-Bandicoot, Rage Racer, M-Trucks, Spider. Pal oder NTSC! Tel. 06021/68040 (ab 18 Uhr, Marc)

SONSTIGES

2D-Importballerspiele für Saturn & PSX, wie Metal Slug, Terradriver, Salamander, Gradius Gaiden, Don Don Pachi, Shirenyo... Tel. 0731/76634

Nintendo Game & Watch LCD-Spiele, Phillips G7000-Spiele, Colecovision-Spiele, Schmidt TVG2000-Spiele, sowie für Vectrex Blitz & Space Wars (nur mit Verpackung) gesucht. Tel. 02156/77827 (Ralf)

Unbedingt **Video Games-Erstausgabe 1/91**, zahle 25 DM. Tel. 07351/73021 (ab 17 Uhr, Stefan)

Kaufe & tausche PSX, N64, Saturn, SNES, 3DO, Neo Geo CD. Auch Sammlungen, einfach anrufen, alle Tauschvarianten möglich. Postweg schnell & problemlos, viel Neues. Tel. 0171/8234750 (Tuncay, jetzt)

Kaufe **Neuheiten & Konsolen & Sammlungen & Zubehör** für PSX, N64, GB, SNES, NES u.s.w. Suche ganz besonders FF7 (PSX) & F1-97 (PSX). Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970424

Kaufe **Konsolen & Spielesammlungen**: N64, Playstation, SNES & Game Boy. Alles bitte ausschließlich Pal-Systeme & -Spiele. Peter Grebenteuch, Kölledaer Str.40, 99610 Sömmerda. Tel. 03634/38495

Hörspiele aus den Bereichen Grusel, SF, Krimi, TV, Comic etc. (z.B. Macabos, Larry Brent,...). Zahle gut, auch Tausch gegen PSX-, MD-Spiele u.s.w. möglich. Markus Moroder, Wehrstauden 4, 85757 Karlsfeld.

(Ver)kaufe & tausche **Spiele und Konsolen** für alle möglichen Systeme: Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe auch Spiele für PC-Engine, Colecovision, Atari2600, 7800 & NES. Tel. 089/1403732

Kaufe & tausche **Sammlungen und Zubehör** für N64, Saturn, PSX, 3DO, SNES & Neo Geo CD. Alle Tauschvarianten sind möglich, Postweg 100% seriös und schnell - oder hole es selbst ab! Ruft an: Tel. 0771/546362 (ab 16 Jahren)

Kaufe **Spiele & Geräte** für N64, Super Nintendo, PSX, NES, Game Boy, MD & Game Gear. Nehme auch gern große Sammlungen, suche für Saturn Sonic Jam & Sonic R. Suche auch Plüschfiguren von Sonic, Mario, Bomberman u.s.w. Tel. 05621/2231

Engine-Evangelium - **Der PC-Engine-Club!** Infos, Cheats, Lösungen, Sessions, Bier trinken & null Beiträge! Wir suchen alles rund um die Engine: Sebastian Rudolf, Burgstr.7, 33181 Wünnenberg. Tel. 02953/966272

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe & tausche Blast Corps us, Turok us, Mario64 jp und Star Fox + Rumble Pak; Kaufe Golden Eye & Waverace (us oder jp). Tel. 0561/311813

N64-Spiele: Mario Kart jp 100 DM, Waverace us 80 DM + Porto & Nachnahme. Tel. 02644/1376 (Markus, ab 18:30 Uhr)

N64 + 4 Spiele (Mario, Turok, Waverace & Mario Kart) + Memory Card (4 MB) - alles komplett mit Verpackung + Beschreibung - 100% ok - 3 Monate alt. Tel. 0043/+4242/311466 (Österreich)

Verkaufe & tausche **N64-Spiele**, z.B. Turok 80 DM, Mario Kart 70 DM, Waverace 70 DM, Blast Corps 90 DM u.a. Suche Lylat Wars, Turok engl. u.a. Verkaufe SNES + 2 Pads + 6 Spiele (z.B. Blackhawk, Prügelspiel, Mega-lo-Mania) für 360 DM. Tel. 07143/21585 (ab 18 Uhr)

MRC dt 109 DM VHB (NP 169 DM, Kaufhof). Verkaufe auch Stadt der verlorenen Kinder (PS) für 69 DM (statt 109 DM). Tel. 0711/855539



Bei einem Multinorm-Nintendo-64 solltet Ihr Euch auf jeden Fall nach der ursprünglichen Ländernorm erkundigen. Der einzige Umbau stammt momentan von Wolfsoft, bei dem der Sicherheitschip eines Moduls in die Konsole gelötet wird. Der Effekt ist der gleiche wie bei älteren Adaptern: Spiele wie "Lylat Wars" laufen nicht.

SNES + Super Game Boy + 30 Spiele für 900 DM. MD + MCD + 32X + 18 MCD-Spiele + 15 MD-Spiele + 2 32X-Spiele für 600 DM. Suche Nintendo Game & Watch, zahle zwischen 30-80 DM. Tel. 0241/406465

SNES + 2 Pads + 7 Spiele + Super Game Boy + Joystick + Super Mario World + F-Zero + Winter Olympics + Carrier Aces + Desert Fighter u.a. für 300 DM! Timo Zischgl, Solothurnerstr.18, 81475 München. Tel. 089/7552336

Multinorm N64 + 8 Topspiele wie z.B. Star Fox + Rumble Pak, Turok (uncut) + Top-RGB-Umbau + Hifi + Padverlängerung, Preis VHS. Tel. 04961/74076

N64 Pal + 2 Pads + 2 Verlängerungskabel + 2 Rumble Paks + 4-fach Memory Card + us-Spieleadapter + 7 Spiele + Mario64-Spieleberater + Demo-Video, alles 100% ok, nur zusammen für 999 DM. Tel. 02855/15778 (ab 20 Uhr)

SNES + 12 Spiele (u.a. Mega-lo-Mania, S. Probotector, Alien Rebels, Beavis & Butthead, Simpsons: Barts Nightmare) + 5 Pads für 330 DM. Tel. 0231/281582 (ab 16:30 Uhr)

Nintendo64-Games: Waverace 70 DM, Prügelspiel 90 DM, Top Gear Rally 110 DM, Extreme G 120 DM, Secret of the Empire 80 DM, Turok 80 DM, Dark Rift 110 DM, alle us! Saturn: Fighting Vipers jp 50 DM. Tel. 07807/955430 (Andreas, ab 18 Uhr)

SEGA

Einmaliges Angebot für Sammler! **Sega Saturn** mit den besten Spielen.... Raystorm, Vulcan Venture (Gradius), Salamander2, Thunderforce2-5, Terradiver, Darius... über 20 Spiele, nur 800 DM. Tel. 04124/81255

Saturn + 8 Spiele (Victory Boxing, Rayman, Sega-Actionspiel, Dragonheart, Fire & Steel, Theme Park, Pebble Beach Golf Links, Worms, Amok) für 600 DM + 2 Überraschungsspiele kostenlos! Tel. 036459/62624 (ab 20 Uhr)

Saturn + 13 Spiele (u.a. Nights, TR, NHL96, SthA, Last Bronx, VF2, Dragon Force) für 400 DM. MD + 13 Spiele für 200 DM. Verkaufe 15 PSX-Spiele (u.a. Abe, NHL97, NHL Breakaway) für 300 DM. Raum 68. Tel. 0621/722096 (Holger)

Saturn + 2 Pads + 4 Spiele (Tomb Raider, Destruction Derby, Daytona2, Shellshock), X-Mas-Nights, 4 Demos, Trickbuch (NP 800 DM) für nur 395 DM (auch einzeln zu verk.). Verkaufe Mario64, Blast Corps 65 DM, Zeitschriften etc. Tel. 03907/730920 (Marcel)

Achtung, wegen Lottogewinn günstig zu verkaufen: **Saturn + 6 Games**, alles extrem neuwertig und originalverpackt für 200 DM. Tel. 08191/921668 (Resident Evil)

Nights into Dreams mit 3D-Stick (neu) 70 DM, Virtual Boy (us) mit Spiel und Batterien für 210 DM. Beide Preise sind incl. Porto & Nachnahme. Suche Galaga für NES! Tel. 0481/73793

An alle RPG- und Adventure-Freaks! Verkaufe **Mega Drive + Mega CD** + CDX-Adapter + Spieler: Luna2, Shining Force CD, Landstalker, alles zusammen für 250 DM. Tel. 05541/32189 (Thomas)

PLAYSTATION

Warcraft2 60 DM, Formel1-97 70 DM, zusammen 120 DM. Alles 100% ok, mit vielen Cheats für beide Spiele! Tel. 03695/608232 oder Tel. 0172/7998849 (Stefan)

3D-Ballerspiel 65 DM, Toshinden 15 DM, Baphomets Fluch 50 DM, Blam! Machinehead 25 DM, TH2 Firestorm 25 DM, Destruction Derby 25 DM, Disruptor 25 DM. Topzustand und PAL! Sascha Schnkage, Nobelring7, 30627 Hannover.

Command & Conquer, Battlestations, Transport Tycoon, Mechwarrior2, Actua Soccer, Soviet Strike ab 50 DM zu verkaufen. Tel. 02652/51991 (ab 17 Uhr, Markus)

Nur 50 DM pro Spiel: Command & Conquer, Blast Chambers, Pandemonium, The Note, Wing Commander3, Magic Carpet, Overblood, Little Big Adventure, Sentient, Mechwarrior2, Lost Vikings2. Fade to Black nur 30 DM! Tel. 0711/4792821

Jumping Flash und Magic Carpet für 30 DM. Battle Arena Toshinden2, Excalibur & Gex für 40 DM. Verkaufe auch Jump'n'Runs und Prügelspiele für 50 DM. Tel. 04102/56094

PSX + Negcon + ASCII Stick + Memory Card + 9 Spiele (u.a. Formel1, Crash Bandicoot, Adidas Power Soccer) + 4 Demo-CDs + div. Magazine für nur 600 DM. 2 Jahre alt, aber in Zopzustand! Tel. 07954/7329 (18-20 Uhr, Sepp)

Tausche Formel1-97 oder International Superstar Soccer Pro gegen Abe's Oddysee oder Castlevania – Symphony of the Night, jeweils nur PAL. Tel. 07805/59328

Colony Wars 60 DM, Ace Combat2 60 DM, Nuclear Strike 60 DM, Final Fantasy7 80 DM, alle Spiele in Topzustand und nur PAL-Versionen. Außerdem N64-Spiele auf Anfrage! Tel. 089/6885447

Originalverpacktes **Command & Conquer** (PAL) für 60 DM. Tel. 06151/77358 (Michael)

PSX + Umbau + RGB + 2 Pads + MC Plus + Game Buster + 9 Spiele (Resident Evil, Tekken2, Rage Racer u.s.w.) für nur 650 DM. Tel. 04521/2114 (ab 17 Uhr, Florian)

Porsche Challenge 40 DM, Croc 70 DM, beides neuwertig. Tel. 0172/8209705 (Jörg)

Formel1-97 (neuwertig, PAL) für 75 DM oder Tausch gegen V-Rally bzw. Tekken2 (nur PAL und sehr guter Zustand). Tel. 07681/4420

Playstation + Pad + Kabel + 12 Spiele (Twisted Metal, Prügelspiel, Kileak, Air Combat, The Need for Speed, Strategiespiel, NHL Face Off, Wrestlemania, Adidas Power Soccer97) für VB 750 DM. Tel. 0171/6528008

Playstation + Pad + Memory Card + Fifa97 für ungefähr 320-350 DM, bei Anruf wird verhandelt. Tel. 0621/699139

EXOTEN

Panasonic FZ-1 NTSC-Konsole 250 DM. FZ-10 PAL 150 DM. Myst dt 65 DM, Road rash us 65 DM, Shadow - War of Succession us 55 DM, Soccer Kid 45 DM, Supreme Warrior us 55 DM. Außerdem Saturn-, PC-Engine-, MD- & SNES-Spiele! Tel. 030/6258637

Turbo Duo + viele Spiele + Mehrspieleradapter + Pads. Shuttle-Engine + Spiele. Verschiedene PC-Engine CDs & Cards! Neo Geo Modulsystem + Spiele. 7-fach Scart-Verteiler. Tel. 09131/52816 (Tim)

Neo Geo-Konsole (Modul) für 200 DM, Turbo Grafx16 + 5 Spiele 190 DM. Verkaufe auch Jaguar-Spiele sowie für N64 Pilotwings jp 50 DM, Turok 75 DM, Top Gear 90 DM, Blastdozer 75 DM. Tel. 02156/77827

Neo Geo Grundgerät + Pad + 6 Spiele (Last Resort, Nam75, AoF u.s.w.), alles in Topzustand für zusammen 770 DM. N64-Gerät + 3 Topspiele (Turok, Starfox & ISS) + 2 Pads + Rumble Pak für 570 DM. Tel. 0241/9170464 (o. 537260)

SONSTIGES

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen** für PSX & N64. PSX: Nuclear Strike, WC4, Fighting Force, R. Fire, Actionspiel, Gen. Mix, FF7, Tomb Raider1+2, C&C. Auch jp. NTSC neuw. N64. Dark Rift, Ego-Shooter, PSX ab 30 DM, N64 ab 60 DM. Tel. 09261/93104

Cheats & Codes zu 235 PSX-Spielen in einem Dia A4-Heft für nur 10 DM (Ausland + 5 DM)! Bitte immer System angeben! Sebastian Szczygiel, Kl-v-Diepold-Str.16, D-26721 Emden.

Löse meine **Saturn- und 3DO-Sammlung** wegen Umstieg auf! 3DO: Need 4 Speed, Strategiespiel u.a. Saturn: Casper, Gex, Rayman, Shinobi u.a. Tel./Fax 09081/25696 (Call now!)

Ca. 120 MD-, 40 MCD, 10 3DO-, 30 Saturn-, 8 32X- & 6 GG-Spiele! IR-Pads 3DO, CDX-Adapter für MCD1! Multimega mit Ovp., Gamegear. Suche Nomad, Neptun, PSX, Saturn, N64 evtl. mit Spielen. Bis bald: Tel/Fax: 02421/971596

Zeitschriften zu verkaufen, alle gängigen us & dt! Z.B. Mega Fun, Video Games, MAN!AC, Next level, Fun generation, Playstationmagazin, EGM, PSM, Game Fan, Game Pro, Intelligent Gamer, Playstation Plus, Lösungshefte und andere. Eventuell Tausch gegen Playstationspiele. Tel. 07805/59328

Verkaufe & tausche meine **Sammlungen oder einzelne Spiele** – auch Versand per NN möglich. Habe noch einige alte Exoten, aber auch Neueres, z.B. Rollenspiele (alles ab 16 Bit). Tel. 0711/5000635

N64: Lylat Wars + R-Pak 100 DM, Turok 95 DM, Super Mario64 65 DM, Mario Kart 65 DM, Pilotwings 95 DM, zusammen 350 DM. Saturn: Resident Evil 70 DM, D. Sailor 60 DM, Blam! Machinehead 55 DM, Magic Carpet 35 DM, Thunderhawk 40 DM, Daytona USA CCE 60 DM, Gun Griffon 35 DM, Virtual On 30 DM, zusammen 350 DM. Tel. 035795/32032 (nur Sa + So)

Final Fantasy3 us + Spieleberater 120 DM. Chronotrigger us + Spieleberater 100 DM. Super Mario RPG us 70 DM. Discworld 40 DM, nur per Nachnahme. Tel. 04827/95251

Animes: Record of Lodoss War, Wings of Honeamise, Zeorymer, div. Gyver, Appleseed, Ghost in the Shell. N64-Games: Waverace, Lylat, Blastcorps, Mario... PSX: Soul Blade, V-Rally, alles PAL & ok. Fragt nach mehr! Tel. 09831/7945 (Jan)

(Ver)kaufe & tausche Playstation-, SNES- & Game Boy-**Spiele**, suche N64 und PSX wie z.B. Formel1 u.s.w. Tel. 030/4032714 (Andreas)

PC-Datenbank mit mehr als 1700 Cheats & Codes zu 340+ Spielen für PSX (220+), Saturn (95+) & N64 (20+)! Mind. 286'er + VGA + DOS oder Win für nur 10 DM. S. Szczygiel, Kl.-v.-Diepold-Str.16, 26721 Emden.

Spiele für PSX: Resident Evil 50 DM, Alien Trilogy 30 DM. SNES: Hagane 30 DM. Neo Geo CD: Fatal Fury3 30 DM. Alles in Topzustand! Tel. 09141/92534

(Ver)kaufe alle **Videospiele und Konsolen**, die es gibt. Ca. 900 Titel für CDi, Jaguar, PSX, Saturn, MD, NES, SNES, N64, 3Do, A2600, 7800, Vectrex, Coleco, Mattel u.s.w. Kaufe auch ganze Sammlungen bis 2000 DM! Tel. 08341/67792 (ab 20 Uhr)

Verkaufe & tausche **Games für N64 und PSX**. Habe z.B. Golden Eye, 3D-Shooter, Resident Evil, Riot, Twisted Metal, Alone in the Dark, Virtual Pool und ca. 10 weitere Games. Tel. 036601/40060

Videospieltauschbörse!!! Ankauf-Verkauf-Tausch Lübeck: Sa. 7.2.98 im Drägerforum, Finkenstr.33, 11-16 Uhr. Hannover: 28.2.98, Wülfeler Brauereigaststätte, Hildesheimer Str.38, 11-16 Uhr. Veranstalter ist der Fanclub des Fantastischen Films e.V. Infos: Tel. 0451/623336 oder Tel. 04506/694

Über **1000 Cheats & Codes** zu mehr als 340 Spielen für PSX, Saturn & N64 auf einer PC-Disc! Mind. 286'er + VGA + DOS oder Windows, Vollversion nur 10 DM! S. Szczygiel, Klein-von-Diepold-Str.16, 26721 Emden.

Spiele und Zubehör für Playstation, Saturn, Mega Drive, MCD, 32X, Master System, Super Nintendo, NES, 3DO, Atari2600, XE, Jaguar, ST, Nintendo 64. Tel./Fax 030/6258637

Philips CDi + Pad + MPEG-Cartridge + Pad + 60 Video-CDs (auch aktuelle Kinoneuheiten!) und weitere Software VB 950 DM. Tel. 08233/740112

Ältere Videospielmagazine sowie Codes, Specialmoves & Fatalities für Beat'em Ups. Sendet Eure Listen und Telefonnummern an: Benjamin Maier, Nelkenstr.3, 78532 Tuttlingen. Tel. 07461/15723 (Benni)

Musik-CDs: Burning Force 20 DM. Ninja Gaiden2, Ridge Racer2 je 30 DM. Final Fantasy Best of CDR, Actraiser Symphonic CDR, Video Games Best of CDR. Tel. 08233/740112

MAN!ACs Nr. 3, 7, 8/94. 6-9, 11, 12/95. 2/96 & Total 2/96, Super Pro 3/94. Alle Hefte in gutem Zustand und nur zusammen billig abzugeben. Tel. 04885/683 (Gunnar)

Automatenplatinen: Super Streetfighter2 Turbo 800 DM, Xexex 800 DM, beides Orginale! Tel. 08233/740112

N64-Hardware, Sony PSX-Games, Tomb Raider2, Fighting Force, Navy Fighters, F1-97, Gundam, Colony Wars, NBA98, Test Drive 4 und viele andere. Home Cinema Banco 800, Sony DVD u.a. Tel./Fax 07263/2489

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME?
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

KNOW-HOW!



Wer am Wochenende seine Kumpels zu einer nächtlichen Spielesession einlädt, kennt das Problem: Auf dem Wohnzimmertisch stapeln sich Pizzakartons, Colaflaschen und Chipstüten, die Spiele-CDs liegen irgendwo dazwischen und verkleben mit Essensresten, Staub und Zuckerwasser. Hinzu kommen Kratzer durch die harte Unterlage und klebrige Fingerpatzer – eine richtig schöne Sauerei, die Ihr am nächsten Tag alleine wegwischen dürft. Diesem Monat erfahrt Ihr, wie Ihr geschundene Spiele-CDs wiederbelebt. Euer Olli



Erste Hilfe für totgeglaubte CD-Spiele: Mit einem speziellen Reinigungsspray und ein paar kreisrunden Wischern spendiert Ihr CDs ein zweites Leben.

Verdreckte Scheiben

Hat eines Eurer Playstation- oder Saturn-Spiele eine Zocksession nicht überlebt, ist die Suche nach dem Übeltäter hoffnungslos. Schadensbegrenzung lautet die Devise, oft hilft bereits ein CD-Reinigungsset für ca. 25 Mark. Ihr erhaltet das Set in jedem gutsortierten Musikladen, Videospielfachhändler führen das nützliche Zubehör hingegen nur selten.
Der Lieferumfang enthält eine dicke CD-Fassung mit gezahntem Rand, ein Reinigungskissen mit drehbarem Griff und ein Reinigungsspray.

So wird's gemacht: Ihr legt die CD mit der bedruckten Seite nach unten in das Gehäuse und sprüht ein bis zwei Spritzer des Reinigungssprays auf die CD. Nun setzt Ihr das Reinigungskissen auf die CD und dreht es am Rand entlang im Kreis. Das gezahnte Kissen greift in den gezackten Rand und rotiert so in die entgegengesetzte Richtung Eurer Drehbewegung: Selbst stark verkrustete Colaflecken sind nach ein paar Runden verschwunden. Die feuchte CD laßt Ihr anschließend noch ein paar Minuten liegen, die Reinigungsflüssigkeit ist stark flüchtig und verdunstet von selbst – Nachwischen mit einem feinen Tuch würde die CD nur wieder verschmutzen. Im MAN!AC-Härtetest erzielten wir durchwegs positive Ergebnisse: Grundlage war unter anderem Olli's vergammelte "Ridge Racer"-CD, die sich nach einer zweitägigen Zwischenlagerung in einem Pizzakarton jeglichen Putz- und Ladeversuchen hartnäckig widersetzte.

TIP
Besitzer eines amerikanischen oder japanischen Nintendo 64 müssen sich die Importversion von "Diddy Kong Racing" besorgen: Selbst neuste Adapter-Generationen verweigern bei dem affigen Rennen den Dienst.



Wenn das Set versagt: Kratzer und aufgeraute Stellen kann das Reinigungsset nicht beheben, diese jedoch vor Dreck säubern, wo Hausmittelchen wie Staubtuch, Küchenroller und Klopapier versagen. Dies reicht oft schon aus, um Euer Spiel wieder zum Leben zu erwecken. Streikt Eure Problem-CD nach intensiver Behandlung trotzdem, habt Ihr hoffentlich die beiliegende Registrierungskarte ausgefüllt und an den Hersteller geschickt. Für ein paar Mark solltet Ihr im Tausch gegen die kaputte CD ein neues Exemplar bekommen. Ansonsten könnt Ihr das Spiel feierlich im Mülleimer beerdigen.

Alternativen: Für schlampige Kunden bieten Musikläden für wenig Geld Schutzfolien an, die Ihr als Vorsorge auf die Unterseite Eurer neuen CD klebt. Die schwarz beschichteten Playstation-CDs machen in Einzelfällen Probleme (Ausstieg oder Ruckelei bei FMV-Sequenzen). Saturn-Spiele könnt Ihr durch Folien jedoch ohne Gewissensbisse auf die unordentlichen Kumpels vorbereiten. Dies sollte jedoch sofort nach dem Kauf geschehen: Hat die CD einen Kratzer, verstärkt die Folie den optischen Fehler.

Nicht nur Spiele-CDs, auch die Eingangsbuchsen Eures Fernsehgeräts unterliegen bei Multiformat-Usern einem folgenschweren und kostspieligen Verschleiß: Permanentes Umstecken der Konsolen nimmt Euch besonders die empfindliche Scart-Buchse übel, Wackelkontakte und damit Bildblitzer oder Farbstiche sind die Folge. Auch einige RGB-Zubehörkabel sind alles andere als robust und fallen nach zig-maligem Umstecken auseinander. Um den lästigen Kabelsalat zu ordnen und Eure teure Hardware zu schonen, solltet Ihr die Anschaffung einer Scartbox in Erwägung ziehen: Ihr stöpselt Eure Scartstecker einfach in die Box und verbindet das nützliche Zubehör via handelsüblichen Scartkabel mit Eurem Fernseher. Mit der Dreifach-Scartbox (ca. 70 Mark) von GT-Elektronic (Tel. 07621/44609) beendet Ihr außerdem Kompatibilitäts- und Anschlußprobleme: Das nützliche Accessoire bietet neben dem Umschalter zwei Cinch-Ausgänge für die Stereoanlage sowie ältere Fernseher oder Monitore. Die Box verarbeitet die Signale RGB, S-Video, Video-8, Hi-8, VHS/PAL und VHS/NTSC, per Knopfdruck könnt Ihr außerdem Eure Videospielheldentaten gleichzeitig auf zwei Ausgänge legen und so per Videorekorder für die Nachwelt festhalten. Beachtet bitte, daß es sich hier nicht um einen PAL/NTSC-Adapter handelt. Gegen einen Aufpreis von 30 Mark ist obendrein ein nützlicher Bildlage-Shifter integriert, mit dem Ihr seitlich versetzte Bilder ins rechte Licht rückt. *oe*

TIP
Keine Chance für Raubkopierer: Eine neue Bootchip-Generation für Importspiele verhindert das Abspielen von kopierten Playstation-CDs auf Eurer Konsole. Interessierte wenden sich an Else's Gameshop in Celle (Tel. 05141/907079)



Kabelsalat unter Kontrolle: Die Scartbox mit eingebautem Bildlage-Shifter verhindert lästiges Umstecken.

FACHBEGRIFFE

Bildlage-Shifter
Einige Fernseher verziehen das Bild im RGB-Modus nach links, so daß ein Zentimeter Eures Bildes verloren geht. Mit dem Shifter stellt Ihr die horizontale Lage des Bildes manuell ein: Die meisten Monitore besitzen einen speziellen Drehregler an der Vorder- oder Rückseite, bei Fernsehern befindet sich das Bauteil im Gehäuseinneren auf der Platine. Nur TV-Techniker wagen es, das Gerät aufzuschrauben: An der Bildröhre liegt Starkstrom an, unsachgemäßes Herumbasteln endet tödlich! Außerdem verschiebt Ihr gleichzeitig auch das Fernsehbild.

Scart-Stecker
Genormter 21-poliger Stecker zur Übertragung von AV- und RGB-Signalen

LAST RESORT



Die Spieleverlosung hat eingeschlagen: Statt kläglicher elf Zuschriften pro Monat stapeln sich insbesondere Playstation-Cheats bergeweise um meinen Schreibtisch. Besten Dank für Eure aufopferungsvolle Mitarbeit. Jetzt sollten sich auch Saturn- und N64-Besitzer ein Herz fassen und zum Kugelschreiber greifen – schließlich warten kostenlose Top-Spiele auf Euch! Ach ja: Ihr erhöht Eure Gewinnchancen nicht, indem Ihr jedes Paßwort einzeln einsendet! *Euer Olli*

NFL QUARTERBACK '98

N64

Bonus-Teams: Wollt Ihr den Rasen mit einem von zwei Geheimteams betreten? Gebt im Cheat-Menü einfach folgenden Code ein:

stntxtm

Eigenschaftstrick: Wenn Ihr einen eigenen Spieler erstellt, kommt Ihr nach der Namesgebung mit A oder Start in das Eigenschaftsmenü. Den grünen Balken oben könnt Ihr nun auf Eure Attribute verteilen; er ist jedoch nicht immer gleich lang. Ist er Euch zu kurz, drückt einfach B, und Ihr befindet Euch wieder im Namen-Menü. Drückt wieder A, damit der Balken im Eigenschaftsmenü eine andere Länge bekommt. Dies könnt Ihr beliebig oft wiederholen, bis Euch die Eigenschaftsenergie reicht.

Cheatcodes: Ihr wollt mit Riesenspielern antreten? Gebt die Codes rechts im Cheatmenü ein.

CODE	EFFEKT
bbmnbl	Riesenspieler
crllwys	Supersprung
glythmd	Goliath-Modus
rnldswzngr	Langsam
smlmdgt	Midget-Modus
jpnsmwr	Minispieler
wltrpytn	Stark
bgbfyff	Fänger
dwndrv	Improvisiert
gtnhnds	Rumble-Modus
sprslyd	Rutschig
styckyhnds	Superfänger
dwndrv	Super-Downs
brdwynmth	Quarterback

NUCLEAR STRIKE

PS

Preview: Um einen "Future Strike"-Preview zu bestaunen, nutzt Ihr das Paßwort von Stefan Ott aus Duisburg:

LIGHTNING

Wehrlos: Klaut dem Feind die Munition mit dem Paßwort

EAGLEEYE

PANDEMONIUM 2

PS

Level-Select: Sven Baumgarten aus Aurich verrät Euch, wie Ihr alle Levels frei anwählen könnt. Gebt einfach sein Paßwort ein:

AIMIDJMF

COLONY WARS

PS

Christian Kreutzer aus Hilden und Michael Bedeßem aus Dortmund versorgen Euch mit Cheats zum Weltraumepos.

Energieboost: Für unbegrenzte Energiereserven gebt Ihr folgendes Paßwort ein:

Hestas*Retort

Kühler: Um Euren Jäger mit einem extra Waffenkühlsystem auszurüsten, gebt Ihr ein:

Tranquillex

Zweitwaffe: Dieser Code stattet die Zweitwaffe mit unendlich Munition aus:

Memo*X33RTY

Levelanwahl: Ihr wollt Levels und FMV-Sequenzen direkt anwählen? Kein Problem: Christian und Michael kennen den passenden Cheatcode...

Commander*Jeffer



MITMACHEN & GEWINNEN!



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal könnt Ihr Euch "San Francisco Rush", "Bust a Move 3" oder "GTA" verdienen. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.





Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

LAST RESORT

STREET FIGHTER COLLECTION

Cammy: Wer in "Street Fighter Zero 2 Dash" mit Cammy antreten möchte, gewinnt den Arcade-Modus mit Vega und mehr als 50.000 Punkten. Gebt als Initialen CAM ein, wechselt in den VS-Modus, wählt Vega und drückt dreimal START.

Gouki: Ihr wollt in "Super Street Fighter IIX" als Gouki antreten? Geht in der Auswahl auf Ryu, haltet L1 gedrückt und betätigt die R1-Taste.

MECHWARRIOR 2

Cheats: Dennis Drietchen aus Staufenberg hilft allen Robotkämpfern mit seinen Codes. Gebt sie im Paßwortmenü ein!

PAßWORT	EFFEKT
T<XO/AXA<=	Levelanwahl
T#XO/AX<<<	Extrawaffen
#XXO/A4>>Y+	Heat Sinks
T/XO/AZ<#*	Elemental C.
#/XO/A4<LY	Tarantule C.
#AXO/A4YYA	Throttle
##XO/A><ZU	Unverwundbar
TOXO/AX>TU	Munition
#YXO/A>YOL	Jumpjets
#OXO/A>>O/	Alle Mechs

CASTLEVANIA

Rüstung: Nachdem Ihr "Symphony of the Night" einmal durchgespielt habt, gebt das Paßwort

AXEARMOR

ein und startet das Spiel. Euer Held hat nun eine neue Rüstung in der Tasche!

Besserwisser: Wollt Ihr Euren Schützling zum Intelligenzbolzen trimmen, spielt den Titel einmal durch und gebt das Paßwort

X-X!V"

ein. Doch Vorsicht: Gleichzeitig wird Euer Held zum Schwächling!

Manipulator: Wenn die Worte "Now Loading" auf dem Bildschirm erscheinen, könnt Ihr sie mit dem Steuerkreuz verändern.

Richter: Ihr wollt als Richter Belmont zum Kampf gegen Drakula antreten? Nachdem Ihr das Abenteuer einmal bestanden habt, nutzt folgendes Paßwort:

RICHTER

FROGGER

Level-Select: Geht in den Pause-Modus und drückt die Kombination

→ ■ ▲ ■ ▲ R1 L1 R1 L1 ●

Unendlich Leben: Erneut im Pause-Modus gebt Ihr ein...

→ ■ ▲ ■ ▲ ✖

CART WORLD SERIES

Bonus-Wagen: Die alten Karts langweilen Euch? Für neue Flitzer wechselt Ihr ins "Create a Driver"-Menü, klickt Euch durch die Optionen und gebt folgenden Namen ein:

PUSHBUTT

MACHINE HUNTER

Cheats: Mit unseren Codes seid Ihr unschlagbar. Gebt sie einfach als Paßwort ein.

PAßWORT	EFFEKT
???HOST???	Zeigt Cheats
URANUS	Continues
SATURN	Endsequenz
SHOWCREDIT	Credits
LAZYPLAYER	Pick-Ups
GET SACKED	Bossfight
SHOWDROIDE	Altes Intro
NO MISSION	Exit-Plätze
GRIMREADER	1.Schuß tötet
ZUNLIMITED	Waffen
INVINCIBLE	Unsterblich

ZERO DIVIDE

Bonusspiel: In "Zero Divide" sind drei Levels des Videospielklassikers "Phalanx" versteckt. Haltet während dem Anschalten auf dem zwiten Pad

START + SELECT

gedrückt. Zum Spielen benutzt Ihr ebenfalls das zweite Pad.

CPU vs CPU: Statt selbst zu spielen wollt Ihr lieber zuschauen? Haltet im Titelbild

L1 + L2 + R1 + R2

gedrückt, geht auf "Player 1" und haltet zusätzlich ↓ gedrückt. Nun sollte "VS-Play" angewählt sein. Drückt weiterhin alle Tasten und betätigt zur Bestätigung den **START**-Knopf.

Neco: Um den geheimen Roboter Neco anzuwählen, spielt Ihr "Zero Divide" mit Zool und Extal durch.

TWISTED METAL WORLD TOUR

Geheimwagen: Um den versteckten Panzer Minion anzuwählen, nutzt Ihr den Cheat von Markus Widmann aus Oberschleißheim. Drückt in der Fahrzeugwahl die folgende Kombination:

L1 ↑ ↓ ←

Der rumpelnde Minion erscheint nun zwischen den gefürchteten "Twisted Metal"-Kampfvehikeln Shadow und Hammerhead.

MICRO MACHINES V3

Cheats: Gebt folgende Cheats im Pause-Modus ein, ein Piepton bestätigt Eure Eingabe. Um die Cheats zu deaktivieren, gebt Ihr sie einfach nocheinmal ein!

CHEAT	EFFEKT
↓↓↑↑→→←←	Alle Objekte
←→■●←→■●	Ansicht
■→→↓↑↓←↓↓	Bounces
■✖●■▲✖✖✖✖	Speed
■▲■■▲■■▲✖	Floating
●▲■✖●▲■✖	Langsame CPU

Codes: Die folgenden Codes gebt Ihr im Namen-Menü ein. Der Neun-Leben-Cheat funktioniert nur im Einspieler-Modus, der Multi-Tracks-Cheat nur im Mehrspieler-Modus.

NAME	EFFEKT
CATLIVES	9 Leben
GIMMEALL	Multi-Tracks
NOTANKS	Kein Schuß
TANKS4ME	Tanks-Rennen
WINTERY	Rutschig

Debug-Modus: Um alle weiteren Cheats aktivieren zu können, müßt Ihr im Pause-Menü zuerst folgende Kombination eingeben:

■ ↑ ↓ ↓ ■ ● ● ▲ ✖

Wer die angegebenen Debug-Cheats aktivieren will, drückt die darunterstehenden Kombinationen während des Spiels. Der "Quit & Win"-Cheat funktioniert aber leider nicht im Time-Trial-Modus.

Quit & Win:
SELECT + ✖

Perspektive:
SELECT halten, ↑ ↓ ← →

Zoom:
SELECT halten, R2 oder L2

Computerdrohne:
SELECT halten, ■

Gegner sprengen:
✖ halten, ■ + ▲ + ●

MDK

Tips-Profi Stefan Ott aus Duisburg läßt nicht locker: In Aussicht auf ein neues Playstation-Spiel versorgt er Euch mit seinen "MDK"-Cheats. Gebt die Codes im Spiel ein, die entsprechend gekennzeichneten aktiviert Ihr im Pause-Modus.

Handgranaten:	▲ ● ■ ■ L1 →
Mortar:	← L1 ▲ ■ → ● ← ←
Dummy Decoy:	✖ L1 → ● ✖ ↑ ■
Super Chain Gun:	← L1 ↓ ■ ▲ ↑ ↓
Cow Drop:	↑ ↓ ↓ L1 →
Homing Sniper-Granaten:	← ↑ ✖ ■ L1 L1 →
Bonus Airstrike:	↓ ↑ ● ↓ ↑ ↓ L1
Sniper-Granaten (Pause):	↑ ■ L1 ← ● ▲ ■
Thumber-Waffe (Pause):	↓ ↑ ← ← ▲ ↑ → ↓
Twister-Waffe (Pause):	↓ L1 ■ ▲ → ↑ ✖

COOL BOARDERS 2

Kurswahl: Auch für alle Snowboarder hat Stefan Ott Tips parat. Um den Kurs frei zu wählen, geht Ihr im Modus-Menü flink über folgende Punkte: SBC, Onemake, Freeride, Option, Boardpark, Halfpipe, Freeride. Nun drückt Ihr den ●-Knopf und haltet nach der Spielerauswahl die Tasten

L1 + L2 + R1 + R2

gedrückt. Bestätigt nun mit Button ●.

Alien: Wer als Alien oder Schneemann auf dem Board stehen will, muß alle 100 Moves im Master-Modus ausführen und im Freeride alle Rekorde schlagen!

TOMB RAIDER 2

Alle Waffen: Martin Andreas aus Utting verrät Euch, wie Ihr Lara Croft mit allen Waffen und 51 Medipacks ausrüstet. Haltet im Spiel **R2** gerückt und führt einen Sidestep nach links, anschließend nach rechts und wieder nach links aus. Dann macht Ihr eine Rückwärts-, darauf einen Vorwärtschritt und laßt **R2** wieder los. Nun dreht Ihr Lara nach rechts oder links einmal um 360°, springt rückwärts und drückt in der Luft ●, damit sie sich in der Luft umdreht.

Levelskip: Einen Level zu überspringen ist ähnlich kompliziert: Macht dasselbe wie oben, springt jedoch zum Schluß **vorwärts** und drückt ●.

SONIC R

Doppelhelden: Ihr wollt im Zweispieler-Modus den gleichen Charakter anwählen wie Euer Freund? Nachdem der erste Spieler seinen Helden ausgewählt hat, geht Ihr auf den gleichen und haltet

X + Y + Z

MASTERS OF TERÄS KÄSI

Big-Head-Modus: Wollt Ihr Eurem Star-Wars-Streiter einen Riesenkopf verpassen, haltet Ihr während der Charakterauswahl **SELECT** gedrückt und laßt erst bei Kampfbeginn wieder los.

Movie-Modus: Solange ein Match geladen wird, habt Ihr Zeit, die lästigen Energie- und Supermove-Anzeigen auszuschalten. Dazu haltet Ihr folgende Tasten gedrückt:

SELECT + L1 + R2

Darth Vader: Wer den fiesesten aller Weltraumtyrannen in den Kampf führen möchte, muß das Spiel auf allen Schwierigkeitsstufen durchspielen, auf der schwersten aber mit Luke Skywalker.

DARTH-VADER-MOVES	
Ohne Waffe:	
Rückhand	→← + ▲
Kniestoß	→→ + ●
Elektrohieb	←←↓↓→→ + ▲
Mit Waffe:	
Uppercut	←→ + ●
Slash	▲ + ■
Sith Strike	→← + ●
Säbeluppercut	↓→ + ●
Vader Strike	→→ + ●
Dark Spin	↓← + ●
Saber Frenzy	→↓↓→→ + ●
Lunge Strike	→→ + ▲
Black Saber	←→ + ▲

Uniformwechsel: Haltet in der Kämpferauswahl **L1** gedrückt.

Mara Jade: Wollt Ihr gegen Mara Jade antreten, kämpft als Darth Vader: Ihr gelangt in ein Spiegel-Match, in dem Euch Mara Jade mit ihrem blauen Laserschwert erwartet!

Stormtrooper: Kämpft mit Han Solo im höchsten Schwierigkeitsgrad, um am Ende den Stormtrooper zu steuern.

NACHGEFRAGT

"Dark Rift" wird nach den ersten paar Gegnern ganz schön schwer: Gibt es eine einfache Möglichkeit, die Gegner zu besiegen?

Axel Schweiß, Mühlheim



"Perfect"-Sieg leicht gemacht: Der Rückwärtssprung schlägt sie alle.

Tatsächlich gibt es eine Möglichkeit, die "Dark Rift"-Schläger in jedem Schwierigkeitsgrad mit einem "Perfect" zu besiegen: Weiche gleich nach Kampfbeginn zurück und laufe weiter rückwärts, bis der Gegner auf Dich zurennt. Wenn er nahe herangekommen ist drückst Du ← ↑ + C←. Nun sollte Dein Kämpfer hochspringen und den Widersacher mit einer Waffenattacke niederschlagen. Diese Prozedur wiederholst Du, bis er verloren hat.

Ich habe ein kleines Geldproblem bei "Final Fantasy 7": Wie komme ich im Gold Saucer an Gold?

Hannes Kranz, Emmerich

Gehe in die Spielhalle, wo Du den seltsamen Wahrsager Cait Sith triffst (die Treppe hoch, zweite Tür): Stell Dich vor den Mog-Automaten und fang an zu zocken. Wenn Du den kleinen Mog durch eisernes Dauerfeuer zweimal zum fliegen bewegen kannst, gewinnst Du 30 Goldstücke. Dies kannst Du beliebig oft wiederholen.

TOCA TOURING CAR

Cheatcodes: Stefan Ott aus Duisburg und Alex Jacubczyk aus Camen versorgen Euch mit den neusten Touring-Car-Cheats. Allesamt gebt Ihr als Namen ein!

NAME	EFFEKT
CMSTARS	Sternenhimmel
CMTOON	Comic-Modus
CMMICRO	Vogelansicht
CMCOPTER	Hubschrauber
CMDISCO	Disco-Modus
CMHANDY	Handy-Modus
CMNOHITS	Unverwundbar
CMCHUN	Go-Kart
CMGARAGE	Extrawagen
CMRAINUP	Spiegelregen
XBOOSTME	Extra-schnell

CRASH BANDICOOT 2

Voodoo-Maske: Um eine gratis Voodoo-Maske abzustauben, drückt Ihr sobald Ihr sterbt folgende Kombination, bis Ihr Euch wieder bewegt:

↑ + ●

GEMS	ORT
Blau	Verzichtet im Turtle-Wald auf die Kisten
Rot	Sucht den Teleporter zum "Snow Go"
Grün	Geht durch die Sackgasse im Nitro-Raum von "Eel Deal"
Gelb	Zeitrekord im "Plant Food" ohne Kisten
Lila	Klettert im "Bee Hauling" die Kisten-Treppe hoch

DIDDY KONG RACING

N64 Nachdem wir Euch in MAN!AC 1/98 die besten "Magischen Codes" verraten haben, helfen wir Euch heute bei der Suche nach den goldenen Schlüsseln und erklären, wie Ihr die Turbo-Henne Drumstick steuern könnt.

Schlüsselquartett und Mehrspieler-Modi

Habt Ihr einen der Schlüssel gefunden, könnt Ihr das Rennen sofort abbrechen – das Spiel merkt sich automatisch, daß Ihr den Gegenstand besitzt. Mit den goldenen Schlüsseln habt Ihr Zugang zu den Multiplayer-Szenarien der jeweiligen Welt.

Schlüssel 1: Dinoland
Kurs: Rumpelsee

Dieser Schlüssel ist leicht zu finden: Fahrt nach dem Start einfach geradeaus. Nach den ersten Ballons folgt Ihr nicht der Rechtskurve, sondern düst schnurstracks auf die Rampe mit dem "R"-Symbol. Oben auf der Rampe befindet sich der Schlüssel.



Kein Problem: Selbst das blinde Huhn Drumstick findet den ersten Schlüssel mühelos!

Multiplayer-Belohnung: Feuerberg

Ziel dieses Levels ist es, möglichst viele Dino-Eier auszubrüten. Ihr tretet gegen drei Computerfahrer an. Schnappt Euch einfach die herumliegenden Eier, jagt zu dem Nest mit dem Portrait Eures Fahrers und werft das Ei mit dem Z-Knopf ab. Während Ihr die Eier aus der Arena aufklaubt, solltet Ihr gleichzeitig versuchen, die Nester der anderen Piloten auszurauben! Doch Vorsicht: nur wenn das Ei-Symbol unter dem Namen des betreffenden Fahrers noch blinkt, könnt Ihr Euch dessen Ei schnappen!

Schlüssel Zwei: Schneeberg
Kurs: Schneeballschlucht

Nach dem Start biegt Ihr sofort nach links ab und schiebt Euch die verschneite Anhöhe hinauf. Folgt dem Lattenzaun ins höhlenähnliche Versteck: Dort liegt der Schlüssel.

Multiplayer-Belohnung: Bibberpyramide

Bei dieser "Jeder-gegen-jeden"-Schlacht heißt das Ziel Überleben: Die vier Spieler starten mit je zehn Bananen, pro Raketentreffer oder Minenkontakt werden Euch zwei Früchte abgezogen. Es lohnt sich, die normalen Raketen zu Lenkraketen



Schlüssel 2 versteckt sich in einer Mini-Höhle auf der Anhöhe neben der Rennstrecke

aufzurüsten – mit gewöhnlichen Missiles schießt Ihr bei der Hektik zu oft daneben.

Schlüssel 3: Sherbet Island
Kurs: Mondsichelinsel

Hier chartert Ihr am besten das Hovercraft, denn auf der Suche nach diesem Schlüssel müßt Ihr durch's Wasser: Nehmt nach dem Start den linken Pfad, am Ende des Pfades fahrt Ihr einfach nach links weiter ins Wasser und kurvt in die winzige Ausbuchtung im Felsmassiv rechts.



Wellen-Ausflug mit Schlüssel-Erlebnis: Rauscht nach links ins Wasser – nach hundert Metern erspäht Ihr die Höhle!

Multiplayer-Belohnung: Schwarzbach

Dieses Mal wird der idyllische Strand zur munteren Raketenschlacht genutzt. Die Regeln für das "Last Man Driving"-Spiel sind dieselben wie zuletzt.

Schlüssel 4: Drachenwald

Entlang der Strecke befindet sich eine Holzbrücke, die in einen Tunnel mündet. Aufgepaßt: An der linken Seite der Tunneleinfahrt befindet sich ein kleines Glöckchen, das an einer Kette hängt. Schnappt Euch nacheinander dreimal einen blauen Ballon (benutzt am besten immer den vor der Glocke), bis Ihr den stärksten Turbo habt. Dann wendet gegen die Fahrtrichtung und berührt die gelbe Glocke. Nach dem Signalton öffnet sich die Zugbrücke. Benutzt den Turbo, damit Ihr noch schnell über die sich schließende Brückenhälfte in eine Burgzinne springen könnt. Dort befinden sich einige Bananen und der letzte Schlüssel. Schnappt ihn Euch!

Multiplayer-Belohnung: Rauchberg

Dieser Arena-Modus ähnelt dem Feuerberg-Eierflug. Hier ergattert Ihr im Duell mit den anderen Fahrern Bananen, die Ihr im Vorbeifahren in Eure Schatztruhe purzeln laßt. Zwei Sonderregeln erschweren die Aufgabe: Zum einen passen nur zwei Bananen in Euer Gefährt, so daß Ihr mindestens fünfmal die Truhe anfahren müßt. Außerdem sorgen zahlreiche Waffen für chaotische Sammelbedingungen: Nach einem Treffer verliert der Bananenlieferant seinen Besitz und muß sich erneut auf die Suche machen.

Geheime Charaktere:

TT: Verbessert im "Time Trial"-Modus alle aufgestellten Rekorde ("DKR"). Danach taucht TT auf den Strecken auf – schlagt Ihr auch seine Bestzeiten, wartet er anwählbereit im Auswahlbildschirm.
Drumstick: Um als Drumstick spielen zu können, müßt Ihr alle Teile des Wizpig-Amuletts gesammelt haben. Auf der Hauptinsel seht Ihr einen Frosch mit rotem Hahnenkamm. Fahrt einfach drüber, um ihn in Drumstick zurückzuverwandeln. In der Charakter-Auswahl entdeckt Ihr jetzt zwischen Diddy und Bumper den neuen Fahrer.

Allgemeine Tips:

Perfekte Turbo-Technik: Den maximalen Turbo-Boost erlangt Ihr, wenn Ihr einige Meter vor den rot-gelben Beschleunigerpfeilen vom Gas geht und erst wieder auf die Tube drückt, nachdem Euer Kart vom Turbo erfaßt wurde.
Ausflug ins All: Habt Ihr auf allen Inselwelten die Endgegner zweimal besiegt, jede Goldtrophäe ergattert und Wizpig besiegt (am besten mit Drumstick), ist der Weg ins All frei: Fahrt am Strand gegen die Tafel mit den Trophäen – der Leuchtturm verwandelt sich eine Rakete, die Euch ins Übermorgenland bringt. Dort müßt Ihr alle vier Kurse meistern und dann erneut gegen Wizpig antreten – wer ihn besiegt, darf im neuen "Adventure 2"-Modus alle Strecken gespiegelt durchsausen. *cb/th*



Kling, Glöckchen klingelingeling: Erst nach dem Bimmeln hebt sich die Zugbrücke im Drachenwald.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit, unsere Game-Buster-Codes helfen Euch in schwierigen Situationen aus der Zwickmühle. Die Fahne zeigt Euch, für welche Ländernorm die Codes funktionieren.

PS SOVIET STRIKE

BEMERKUNGEN	CODE
Raketen	800F5298 0026
Geschosse	800F52B0 0008
Gewehre	800F5280 049A
Treibstoff	800837F2 6400
Rüstung	800836EC 05DC
Versuche	80074EC8 0002
ECM	800F52C8 0030
Sidewinders	800F52C8 0008
Lager	800F52C8 0002
Level(X=1-4)	30074EC9 000X
Munition	8004C248 0000
	8004C24A 0000

PS TOP GUN

BEMERKUNGEN	CODE
Raketen	801ED646 0063
AGM	801ED648 0063
Nukes	801ED644 0063
Surefire	801ED638 0063
U328	801ED63A 0063
MIRV	801ED63C 0063

PS WORMS

BEMERKUNGEN	CODE
Zeit	801454AC 0B89
Splitter	80144E5C 0005
Suchraketen	80144E54 0002
Dynamit	80144E70 0002
Minen	80144E74 0002

PS WIPEOUT 2097

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	800BE51C 011B
	800BE520 E955
	800BE52C 0126
	800BE530 FF60
	800BE544 011B
	800BE548 E955
	800BE554 0126
	800BE558 FF60
Zeit	80095814 099A

PS TIME COMMANDO

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	8009788E 007E
Zeit	80091B90 57E4
Platinen	800A42C8 0063

SA THEME PARK

BEMERKUNGEN	CODE
HAUPTCODE	F6000914 C305
	B6002800 0000
Geld	160DF7B0 0089
	160DF7B2 5440

SA SEGA RALLY

BEMERKUNGEN	CODE
HAUPTCODE	F6000914 C305
	B6002800 0000
Zeit	160b0536 9911

SA ALIEN TRILOGY

BEMERKUNGEN	CODE
HAUPTCODE	F6000924 C305
	B6002800 0000
Alle Waffen	1606CF82 BBFC
Energie	1606CF84 0064
Rüstung	1606CF86 03EC
Stiefel	1606CF88 0A0F
9mm-Ammo	1606CF8A 0014
Shotgun-Ammo	1606CF8E 0014
Rifle-Ammo	1606CF90 4000
Flamer-Ammo	1606CF96 4000
Smart-Ammo	1606CF9A 4000
Batterien	1606CF9E 4000

N64 BOMBERMAN

BEMERKUNGEN	CODE
Leben	802AC617 0063
Zeit	802AC633 0000
Credits	802AC61B 0063
PAR=99 Gems	882AC61F 0063

N64 HEXEN

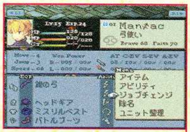
BEMERKUNGEN	CODE
Energie	8113F11C FFFF
Blue Mana	8013F14D 00CF
Green Mana	8013F14F 00CF
Alle Items	8013F119 0020
	8013F091 0001
	8013F093 00FF
Kriegerwaffen	8013F147 00FF

Ihr habt selbst interessante Game Buster-Codes herausgefunden, die japanischen Menüs Eures Lieblingsimports entziffert oder ein anderes, wichtiges Geheimnis gelüftet? Schreibt an den TIPS-TEUFEL! Ihr nehmt selbstverständlich auch an der Verlosung teil.

FINAL FANTASY TACTICS

PROFI TIP

PS Konsolenstrategen haben ein schweres Los: Die meisten Spiele ihres Lieblingsgenres erscheinen leider nur in Japan, das Auswendiglernen der verschiedenen Menüs ist mühselig. Deshalb helfen wir Euch mit dieser Übersetzung ein bißchen auf die Sprünge: Nach dem Spielstart gebt Ihr Euren Namen und Geburtsdatum ein, letzteres beeinflußt Euer Glück bei Heilzauber und Flüchen. Im Statusmenü sind günstige Fähigkeiten, bei denen Ihr besonderes Glück habt, mit einem Kreis markiert. Ein X kennzeichnet Pech bei Zaubersprüchen.



Mit unserer Übersetzung kein Problem: Die japanischen Menüs von "Final Fantasy Tactics".

Das Action-Menü (unten) erscheint, wenn einer Eurer Helden gerade am Zug ist. In das Kartenmenü gelangt Ihr in der Oberwelt. Betretet Ihr ein Dorf, kommt Ihr in's Stadtmenü. Noch ein kleiner Tip: Stirbt einer Eurer Helden, verwandelt er sich gelegentlich in eine Schatzkiste, die wertvolle Waffen und Rüstungen enthält.

ACTION-MENÜ	UNTERMENÜS
Fortbewegen	
Aktion	Fähigkeit
	2.Fähigkeit
	Fähigkeiten wechseln
Zug beenden	
Heldenstatus	
Auto-Kampf	Manuelle Kontrolle
	Ziel wählen
	Angreifen
	Freund unterstützen
	Wegrennen

STADTMENÜ	UNTERMENÜS	
Bar		
Geschäft	Kaufen	
	Verkaufen	
	Von Helden kaufen	Zugriff geben
		Auto-Anziehen
		Gesamtkosten
		Verkaufen
		Verlassen
	Verlassen	
Rekrutieren	Mann	
	Frau	
	Monster benennen	

KARTENMENÜ	UNTERMENÜS	
Bewegen		
Helden anschauen	Gegenstand	Anziehen
		Auto-Anziehen
		Ausziehen
		Liste
	Fähigkeit	Anwählen
		Abwählen
		Kaufen
	Beruf ändern	
	Gruppe verlassen	
	Einheit kaufen	
Alte Sequenzen		
Tutor		
Speichern/Laden		
Optionen		

FINAL FANTASY 7
TEIL 3: DAS FINALE IM KRATER

Habt Ihr die spektakuläre Flucht aus der Shinra-Militärbasis in der letzten MAN!AC überlebt, führen wir Euch im letzten Teil der "Final Fantasy 7"-Lösung direkt zum finalen Duell mit Sephiroth.



Nach dem anstrengenden Kampf sprintet Ihr durch die Türe im obersten Raum der Festung ins Freie. Dort krallt Ihr Euch die Phönix-Substanz.

Substanz-Sammler:

Nachdem Ihr Euch vom Erdwurm vor der Mirthril-Mine den Beta-Zauber geklaut habt, reist Ihr mit dem Luftschiff weiter in Yuffies Heimatdorf: Um die folgende Geheimmission zu meistern, müßt Ihr Yuffie unbedingt in Eure Kampftruppe

YUFFIES KAMPF IM TEMPEL	
1. Stock: Gooriki	3000 HP
2. Stock: Sheik	4000 HP
3. Stock: Chehoff	5000 HP
4. Stock: Staniff	6000 HP
5. Stock: Godo	9999 HP

aufnehmen. Eilt in den hohen Tempel und redet dort mit dem kleinen Jungen. In allen fünf Etagen erwartet Euch je ein grauenvolles Monster – für den Sieg gibt's die Leviathan-Substanz. Geht an Bord Eures Fliegers und flitzt zur Chocobo-Farm, wo Ihr beim Bauer einen Büschel Mimettgemüse für 1.500 Gil ersteht. Weiter geht's nach Mideel: Klettert auf die Brücke im Vordergrund und holt Euch den Schlüssel am Haus ganz links (siehe Bild). Nun marschiert Ihr in den Waffenladen rechts daneben und schließt mit dem Schlüssel die Türe auf. Nachdem Ihr den Fluchring ergattert habt, sprecht Ihr mit dem herumlaufenden Chocobo und füttert ihn mit dem Mimettgemüse. Krault ihn hinter dem Ohr, damit er Euch seinen Batzen Substanz schenkt. Besucht Cloud im örtlichen Krankenhaus, zurück an Bord übernimmt Cid die Führung. Düst nun zu den Loren von North Corel, nehmt jedoch den Hintereingang über die Berge. Am Mako-Reaktor angekommen springt Ihr auf die Lok und rast dem anderen Zug hinterher. Folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm und stoppt den Zug rechtzeitig. Für Eure Heldentat kassiert Ihr die Ultima-Substanz, die Ihr unbedingt für das finale Duell benötigt.

Reist nun weiter zur Festung Adlerhorst und versprecht den Rebellen Eure Hilfe: Betretet die Festung und plaudert mit dem alten Mann am Tisch. Er erzählt Euch, daß unter dem goldenen Vogel eine mächtige Substanz schlummert. Klettert die Leiter nach oben und beginnt mit der Schlacht: Es ist egal, ob Ihr verliert oder gewinnt. Wahre Helden stellen sich den Shinra-Soldaten im Kampf! Geht anschließend auf die Dachterrasse und sackt die Phönix-Substanz ein. Sie ist nicht nur ein wirksamer Angriffszauber, sondern erweckt gleichzeitig tote Kameraden zum Leben. Zurück im Erdgeschoß sprecht Ihr erneut mit dem alten Mann, damit er Euch die große Substanz gibt.



Eilt wieder ins Krankenhaus in Mideel und sprecht mit Tifa: Der Boden beginnt zu beben, ehe der Mech "The Weapon" angreift. Auf dem Dorfplatz stellt Ihr Euch dem Kampf – nach einigen Hieben flieht das Monster. Es folgt ein langwieriger Ausflug in die Vergangenheit von Cloud. Auf der grün schimmernden Insel sprecht Ihr mit den Clouds in folgender Reihenfolge: Oben, links, rechts und oben. Nachdem Cloud wieder im Besitz seiner geistigen Kräfte ist, flitzt Ihr weiter zur Shinra-Militärbasis, wo Ihr die Wache am Eingang mit zehn Gil bestecht. Sprintet Richtung Landeplatz und folgt der salutierenden Soldateneinheit den Gang entlang. In einem Aufzug rettet Ihr ein unschuldiges Mädel vor zwei fiesen Soldaten. Nach einigen Kämpfen gelangt Ihr in einen Raum mit einem rot leutenden Knopf: Drückt ihn, und der



Ihr sucht Substanzen und Ringe? Holt Euch den Schlüssel (links) und krault dem Chocobo hinterm Ohr.



LEGENDE	
1	Die Hauptstadt Midgar
2	Kaamu
3	Chocobo-Farm
4	Mithril-Mine
5	Festung Adlerhorst
6	Militärbasis
7	Costa del Sol
8	Paß in die Berge
9	Mako-Reaktor
10	North Corel
11	Corel-Gefängnis
12	Gongaga-Reaktor
13	Cosmo-Canyon
14	Yuffies Wald
15	Nibelheim
16	Raketendorf
17	Bergpfad
18	Yuffies Heimatdorf
19	Einsiedlerhaus
20	Ruinentempel
21	Knochendorf
22	Dorf im Schnee
23	Meteoritenkrater
24	Mideel
25	Chocobo-Weiser
26	Geheimhöhle 1
27	Geheimhöhle 2
28	Geheimhöhle 3
29	Geheimhöhle 4

LAST RESORT



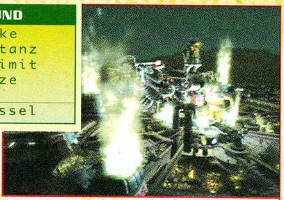
Jetzt darf nichts schiefgehen: Haltet unter allen Umständen den rasenden Zug an! Schlägt der Versuch fehl...

SCHÄTZE AM MEERESGRUND

Flugzeug	Himmelswolke
	Hades-Substanz
	Highwind-Limit
	Geisteslanze
	Outsider
Höhle	Volksschlüssel



...sterben nicht nur viele Bewohner von North Corel, auch entgeht Euch die wertvolle Ulrima-Substanz.



In Midgar bereiten die Shinra-Schergen den Abschuß der riesigen Jeno-Kanone vor

Aufzug befördert Euch tief unter den Meeresspiegel in die Unterwasserbasis: Folgt den Gängen in den U-Boot-Hafen. Reno von den Turks erwartet Euch dort mit einem gewaltigen Kampfmech. Bevor Ihr das graue U-Boot entert, schnappt Euch das Krummschwert und die Leviathanschuppen in den Kisten daneben. Das flüchtende Schiff versenkt Ihr mit ein paar gezielten Schüssen aus dem U-Boot. Danach sucht Ihr den gesamten Meeresboden ab: An der westlichen Küste findet Ihr ein abgestürztes Flugzeug, in dem einige Turks und andere gefährliche Monster lauern. Sammelt alle Gegenstände ein (siehe Liste rechts oben) und vergeßt keinesfalls die Hades-Substanz beim Hubschrauber! Im Norden des Meeres findet Ihr eine Höhle mit dem Schlüssel zum alten Volk. Wollt Ihr eine kleine Bonussequenz sehen, tuckert in den versteckten Gang im Nordwesten! Taucht am Ende auf und Ihr findet Euch im großen Bergsee wieder. Legt am Ufer an und lauft zusammen mit Vincent in den Wasserfall.

Der riesige Meteroid:

Mit dem U-Boot fahrt Ihr zurück zur Militärbasis und steigt in Euer Flugzeug um. Fliegt zum Raketendorf und vermöbelt Reno samt seiner Soldaten an der Rakete. Geht hinein und begebt Euch in den Kontrollraum. Die dortige Wachmannschaft könnt Ihr gefangennehmen oder aufmischen. Kommt Euch der Siegestanz der Soldaten nicht bekannt vor? Die Rakete ist mit einem Autopiloten ausgestattet; Ihr könnt den Start nicht mehr verhindern. Im All klettert Ihr in die Raketenspitze und krallt Euch die vierte große Substanz: Dazu müßt Ihr am Sicherheitsschloß den Code "●■✖✖" eingeben. Steigt wieder hinab bis in die Notkapsel, die Euch zur Erde zurückbringt. Nun solltet Ihr alle vier großen Substanzen in der Tasche haben, bringt sie zu Bogenhagen im Cosmo-Canyon. Die großen Substanzen (blau, grün, rot und gelb) besitzen alle Zaubersprüche der gleichfarbigen Substanzen: Mit gelb könnt Ihr zum Beispiel alle Spezialkommandos (Stehlen, Werfen usw.) anwenden. Ihr dürft sie jedoch erst mitnehmen, wenn Eure Sammlung komplett ist (siehe Tabelle). Seid Ihr unserer Lösung bisher gefolgt,

SUBSTANZ	VORRAUSSETZUNG
Blau	Bahamut- und Neo-Bahamut-Substanzen
Gelb	alle 13 Kommando-Substanzen auf Master-Ebene
Rot	alle 16 Aufruf-Substanzen auf Master-Ebene
Grün	alle 21 Zauber-Substanzen auf Master-Ebene

dürft Ihr die blaue Master-Substanz (Bahamut Null) gleich mitnehmen. Um die anderen Zaubersteine einzusacken, kehrt Ihr später nochmal zurück.
Eure Truppe entscheidet sich für die Reise in das Schneckental: Besucht das Knochendorf und wandert durch den Zauberwald. An der Wegkreuzung des Schneckentals angekommen, marschiert Ihr nach links am Speicherhaus vorbei zum Tempel. Dort erwartet Euch schon Bogenhagen, der mit dem Schlüssel aus der Unterwasserhöhle einen geheimnisvollen Wasserfall aktiviert. Nach einem kurzen Wiedersehen mit Aerith klingelt Cait Sith per Handy durch: Präsident Rufus plant die Ermordung von Sephiroth mit der gewaltigen Jenon-Kanone und der Energie aller Mako-Reaktoren von Midgar! Verlaßt das Schneckental und düst nach Midgar: An der Küste könnt Ihr schon den stämmigen "Weapon"-Mech erkennen, der dieses Vorhaben ebenfalls verhindern will. Ihr müßt aber die Einwohner der Hauptstadt schützen: Für einen gewaltigen Machtschlag von 10.000 HP kombiniert Ihr vor dem Kampf die Bahamut-Null-Substanz mit dem MP-Turbo-Stein. Nach seiner Niederlage zieht der Mech wieder ab, doch Rufus befiehlt den Abschuß der Kanone. Der Schuß durchlöchert "The Weapon" und zerstört die Energiebarriere um den Meteoritenkrater: Der Weg zu Sephiroth ist frei! Düst mit dem Flugzeug zum Krater, wo Euch eine kurze Sequenz über die finsteren Pläne von Hojo und Heidegger informiert. Die beiden Schurken planen doch tatsächlich, die gesamte Energie der Mako-Reaktoren von Midgar für den Kampf gegen Sephiroth zu nutzen. Die anschließende Überladung der Reaktoren wäre das Ende für alle Einwohner von Midgar! Flitzt zurück dorthin und landet mitten in der Stadt – Cloud und seine Kumpels hüpfen in einer tollen Video-Sequenz per Fallschirm aus dem Flieger! Wieder festen Boden unter den Füßen folgt Ihr Cait Sith in die U-Bahn-Schächte: Nachdem Ihr durch einen Lüftungstunnel in das unterirdische System gekrabbelt seid, sprintet Ihr bis zum südlichen Ende des Tunnels. Auf dem Weg dorthin sammelt Ihr das Aegis-Armband, das Sternenphon und die Zweimal-Objekt-Substanz. Mit letzterer könnt Ihr im Kampf auf einen Schlag zwei Gegenstände verwenden. Eilt wieder zurück zum Luftschacht und geht ein paar Schritte nach Norden: Die Turks erscheinen auf der Bildfläche und fordern Euch zum finalen Duell. Nach Belieben schließt Ihr Frieden oder stampft die Bande in den Boden: Besondere Extras haben die Kopfgeldjäger nicht dabei. Marschiert weiter nördlich, wählt bei der ersten Abzweigung den rechten Weg und bei der zweiten den linken Pfad. Ihr kommt bei einem Gerüst an, das Euch in die Straßen von Midgar führt. Dort erwartet Euch Heidegger: Der Mistkerl hat sich in einem haushohen Mech verschanzt und greift sofort an – Euren gewaltigen Zaubersprüchen hat er jedoch nicht viel entgegenzusetzen. Eilt nach oben zu den Schatzkisten und speichert Euren Spiel-



Sie funktioniert noch: Mit der Rakete düst Ihr im Weltall auf den roten Meteoriten zu.





Erforscht den Meeresboden, und Ihr werdet zwei Wracks entdecken!

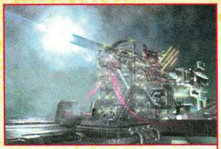
Vorsorge

macht sich bezahlt: Deckt Euch be jeder Gelegenheit mit MP-Plus- und HP-Plus-Substanz ein. Das Aufbauen der Materie benötigt viele Kämpfe, auf der Master-Ebene erhöht jedoch jeder Stein Eure Energiewerte um 50 Prozent! Kauft Ihr sie erst gegen Ende, müßt Ihr mangels Slots auf wertvolle Zaubersprüche verzichten.

LAST RESORT







"The Weapon" rückt an: Nachdem Ihr dem Metallriesen am Strand vor Midgar das Fürchten gelehrt habt, gibt ihm Präsident Rufus mit seiner Junon-Kanone den Rest. Auch die Energiebarriere am Meteoritenkrater geht dabei zu Bruch.

stand. Steigt die Treppen hinauf, so wie Cait Sith Euch den Weg weist. Auf dem Kanonengerüst wartet bereits der fiese Professor Hojo auf Euch, der sich mittels Mako-Energie nach und nach in drei abscheuliche Monster verwandelt. Deckt ihn mit Zaubersprüchen ein, und er macht Euch keine Probleme.



Gackert mit dem grünen Chocobo um die Wette, und er schenkt Euch eine Feindeskönnen-Substanz.

Bonusmissionen:

Bevor Ihr in den Krater zu Sephiroth steigt, könnt Ihr ein paar geheime Kerker aufsuchen, um die mächtigsten Zaubersprüche wie "Knights of the Round" einzusacken: Auf der Karte haben wir die Standorte der Höhlen markiert. Da Ihr sie mit dem Flieger nicht erreicht, bleibt nur die Chocobo-Zucht: Eilt zur Chocobo-Farm und mietet den Stall (10.000 Gil). Der Farmer erklärt Euch die Vogelzucht.

ZAUBER	FUNDORT
Chocobo	Chocobo-Farm
Shiva	Militärbasis (kleines Mädchen)
Ifrith	Schifffahrt nach Costa del Sol
Ramuh	Gold Saucer vor dem Chocoborennen
Titan	Gongaga-Reaktor
Odin	Save in Nibelheim
Leviathan	Yuffies Heimatdorf im hohen Tempel
Bahamut	Ruinentempel (Kampf gegen Drachen)
Neo Bahamut	Meteoriten-Krater
Bahamut Null	Cosmo-Canyon
Kijata	Zauberwald beim Schneckental
Alexander	In einer kleinen Eishöhle nach dem Snowboardfahren
Phönix	Festung Adlerhorst
Hades	Im Flugzeugwrack auf dem Meeresboden
Tupon	Auf dem kleinen Berg nahe Cosmo-Canyon: Mit grünem Chocobo!
Knights of the Round	Auf der Insel ganz rechtsoben: Mit goldenem Chocobo!
Master-Aufruf	große Substanz, Cosmo-Canyon

Um in alle Höhlen zu gelangen, benötigt Ihr grüne, blaue, schwarze und goldene Chocobos. Fangt die Vögel an verschiedenen Plätzen und kreuzt sie.
Um an die Ultrawaffe für Cloud zu gelangen, müßt Ihr auf der dritten "Final Fantasy"-CD "The Weapon" niederstrecken, der einsam durch das Land fliegt. Dieser Mech ist sehr schwer zu besiegen – die meisten Abenteurer ziehen den kürzeren. Ihr dürft aber nicht aufgeben: Er ist zu schaffen!



Allein mit dem Schneesturm: Den Chocobo-Weisen findet Ihr in den Bergen um den Krater.

Der letzte Kampf:

Auf dem Weg zu Sephiroth machen Euch stämmige Drachen (Vorsicht: Ultima-Magie!) und teuflische Pinguine zu schaffen: Für den Endkampf sollten Eure Helden die Ebene 60 überschritten haben und reichlich mit HP-Plus- und MP-Plus-Substanz ausgerüstet sein. Werte oberhalb 9.999 HP und 999 MP sind empfehlenswert, aber nicht unbedingt nötig. Von dem goldenen Drachen lernt Ihr mit der Feindeskönnen-Substanz die mächtige Dose-Magie. Auf jeden Fall solltet Ihr folgende Zauber bereithalten: Feindeskönnen Dose, Ultima, Komet, Phönix, Bahamut, Neo Bahamut, Bahamut Null in Kombination mit MP-Turbo, Kijata und Wiederherstellen-Substanz (Regen).
Auf dem Weg zu Sephiroth gibt es einige Schätze zu entdecken, die Liste der wichtigsten findet Ihr rechts. Plaziert Euren kostbaren Speicherpunkt in der Tropfsteinhöhle, wo sich Eure Helden zum erstenmal treffen und in zwei Gruppen aufteilen. Weiter drinnen könnt Ihr Euer Lager nicht mehr aufstellen. Durchforscht alle Gänge und kehrt noch einmal an die Erdoberfläche zurück, um mit den gesammelten Gil (100.000 bis 200.000) Zelte, X-Trunks, Phönixfedern und Äther zu kaufen.
Dann seid Ihr endlich gerüstet für die finale Schlacht: Auf dem Spiegelfeld stellt sich Euch aber erstmal der fiese Jenova in den Weg. Nach dem Bahamut-Null-Inferno und ein paar anderen Zaubersprüchen gibt der lästige Genversuch jedoch den Geist auf.
Anschließend erscheint Sephiroths sterbliche Hülle zum Kampf: Greift konsequent seinen Brustpanzer an (Komet-1-Zauber): Ihr müßt ihm pro Runde mehr als 8.000 HP abziehen! Dabei solltet Ihr immer mit der gleichen Heldentruppe zuschlagen, die dafür perfekt ausgerüstet sein muß. Bricht Sephiroth in sich zusammen, habt Ihr schon den schwierigsten Teil geschafft. Nun ist Sephiroths göttliche Seele an der Reihe: Er greift immer nur einen von Euch an, bis er schließlich aus Verzweiflung die Super Nova auslöst – diesen Zauber überlebt Ihr nur mit voller Energie! Heilt Ihr Euch jedoch brav, ist der Sieg nur eine Frage der Zeit. Schließlich kämpft Cloud mit Sephiroth Mann gegen Mann: Dabei könnt Ihr glücklicherweise nicht verlieren. Ein kleiner Tip zum Schluß: Nach den Credits erwartet Euch ein Blick in die Zukunft! *oe*

WICHTIGE SCHÄTZE IM KRATER	
Kombi-befehl-angriff	Konterattacke mit kombiniertem Zauber
Schild	schafft Magie- und Waffenbarriere
HP-Absor-bierung	Klaut in Kombination mit Zauber Lebenspunkte
Alle Alle	Alle-Effekt auf jede Substanz eines Helden
Speicher-kristall	Setzt Speicherplatz an beliebigen Punkt



Übermut tut selten gut: Heidegger kommt sich mit seinem Mech ziemlich stark vor.



Ruhe vor dem Sturm: Eure Helden verabschieden sich vor dem finalen Kampf von ihren Freunden.

NIGHTMARE CREATURES

MOVES, PAßWÖRTER & TIPS

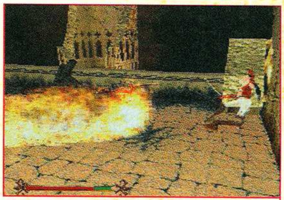
PS Zombiejäger und Monsterschlächter aufgepaßt: Mit unseren Move-Listen und den Paßwörtern von Chezzi Salvatore aus Haag für die NTSC- und PAL-Versionen hat Adam Crowley gegen Euch keine Chance. Nach dem Abspann erweitert sich übrigens das Options-Menü!

LEVEL	PAßWORT
1	↑ ● ▲ ← ▲ ■ ✖ ■
2	↑ ✖ ● ✖ ▲ ← ■ ↓
3	↑ ↑ ● ✖ ▲ ● ↓ ↓
4	↑ ↓ ● ▲ ▲ ● ← ↑
5	↑ ← ● ✖ ▲ ■ ▲ ↓
6	↑ ← ▲ ← ▲ ✖ ● ■
7	↓ ▲ ▲ ↑ ● ✖ ■ ■
8	↓ ● ● ● ▲ ↓ ↓ ←
9	↓ ✖ ▲ ■ ✖ ■ ← ■
10	↓ ■ ▲ ■ ▲ ↑ ▲ ■
11	↓ ↑ ▲ ↓ ▲ ← ● ↑
12	↓ ↓ ▲ → ▲ ● ✖ ←
13	↓ ← ▲ ↓ ▲ ● ■ ↑
14	↓ → ▲ ↓ ▲ ✖ ↑ ↑
15	← ▲ ▲ ■ ▲ ✖ ↓ ■
16	← ● ▲ ■ ▲ ■ ← ■
17	← ✖ ▲ ■ ● ↑ ● ↑
18	← ■ ▲ ■ ● ↓ ✖ ↑
Abspann	← ↑ ▲ ■ ● ← ■ ↑

NADIAS MOVES	
Double Kick	✖ ✖
Triple Kick	✖ ✖ ✖
Double Strike	■ ■
Triple Strike	■ ■ ■
Backflip	■ ■ ■ ✖ ↑ + ✖
Flipkick	■ ■ ▲ ✖
Gymnastkick	■ ▲ + ● ✖ ✖ (kurz)
Bootstomp	■ ✖ ✖
Feet of Fury	■ ✖ ✖ ✖
Cyclone	✖ ✖ ✖ ■
Slice	✖ ✖ ↓ + ■
Whip Slash	✖ ■
Ballerina	✖ ■ ↑ + ■ + ✖
Strike	✖ ↑ + ✖
Conquer	✖ ↑ + ✖ ■ + ✖
Dervish	↑ + ✖
Spin Balde	↑ + ■
Slam	▲ ✖
Flying Cross	▲ ■
Back Kick	↓ ✖
Block	●

IGNATIUS' MOVES	
Double Kick	■ ■
Triple Kick	■ ■ ■
Double Strike	✖ ✖
Triple Strike	✖ ✖ ✖
Hammer Curl	✖ ■ ■
Lunge Kick	■ ▲ ✖
Crescent Kick	■ ✖ ✖
Windmill Slam	✖ ✖ ✖ ■
Backhand	■ ✖ ■
Spin Spike	✖ ■ ✖ ■
Ahab's Spear	■ ▲
Ahab's Revenge	■ ✖ ■ ✖
Kick Feint	■ ✖ ■ ▲
Jack Knive	✖ ▲ ●
Judgment	✖ ■ ●
Hammerhead	✖ ■ ▲
Staff (Sprung)	■ ■
Jam (Sprung)	✖ ▲
Block	●
Backstrike	← ■
Tactic	↑ ■ + ✖
Tornadokick	↑ + ✖
Roundhouse	↑ + ■

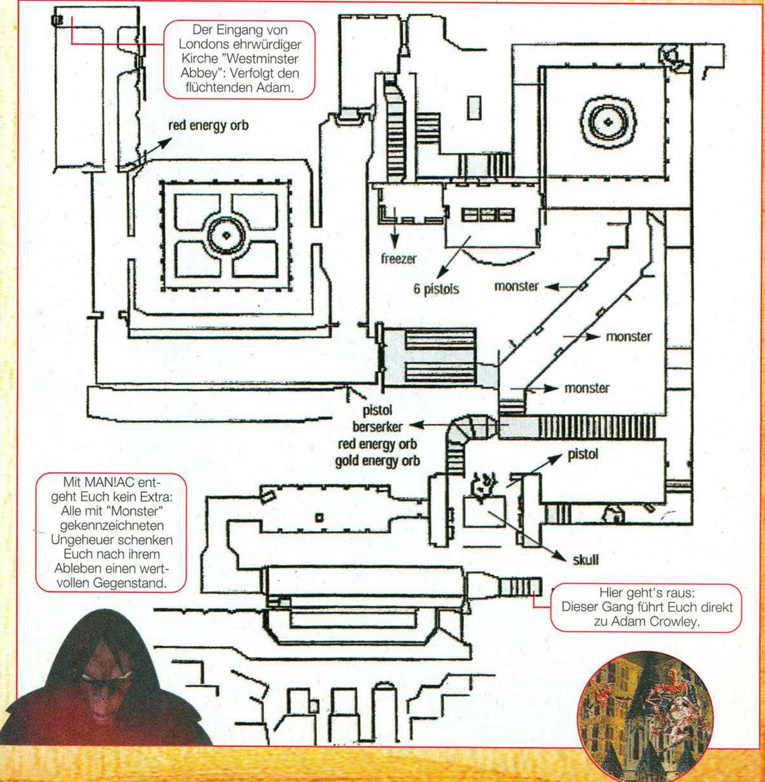
Westminster Abbey: Da Ihr mit den Paßwörtern alle Levels direkt anwählen könnt, beginnen wir mit unseren Tips im vorletzten Level (siehe Karte). Klinkt Ihr Euch direkt beim Endkampf ein, müßt Ihr ohne Extrawaffen antreten: Nachdem Ihr die ersten Monster aufgemischt habt, nehmt Ihr den roten Energieorb und betretet die brennende Kirche: Im ersten Raum bewegt Ihr Euch in die Mitte und hüpft durch die Feuerwand, um weiter in die Kirche vorzudringen. In den nächsten beiden Hallen erwarten Euch zwei gesichtslose Männer. Vermöbelt sie und hüpft über das Geländer in den Keller. Nachdem Ihr dort die Türe aufgebrochen habt, sackt Ihr die sechs Pistolen aus den Glasvitrinen ein. Sucht die große Uhr – steht sie still, versetzt ihr einen Hieb. Kämpft Euch weiter bis zur orangen Tür und brecht sie auf. Dahinter speichert Ihr den Spielstand. Kämpft Euch bis in den Raum mit der hölzernen Türe vor, dahinter findet Ihr eine Pistole. Bei Energiemangel solltet Ihr ohne Umwege zum Ausgang eilen – die entsprechenden Energieextras müßt Ihr nämlich für den Endkampf aufheben!



Bringt Euch vor den Feuerteufeln in Sicherheit und greift erst an, wenn sie ziellos über die Terrasse irren.

The Roofs: Adam Crowley hat einen seiner teuflischen Zaubertränke geschluckt und sich in ein abscheuliches Ungetüm verwandelt. Vier Feuerdämonen schickt er vor. Bringt Euch in Sicherheit und schlagt nur zu, wenn sie herumfliegen ohne Feuer zu speien. Anschließend sucht Ihr hinter dem Turm den goldenen Energieorb nahe des Hauptgebäudes und hüpft wieder zurück zu Crowley. Greift konsequent seinen Kopf an – nur hier ist er verwundbar. Nach einigen Hieben rollt sein Haupt zu Euren Füßen, der Spuk hat ein Ende – zumindest bis der Abspann auf eine Fortsetzung hinweist. *oe*

Sucht
Ihr Tips & Tricks zu Spielen für Oldie-Konsolen oder Exoten? Internet-Surfer schwingen sich auf Ihr Netscape-Board und setzen Kurs auf www.segasages.com



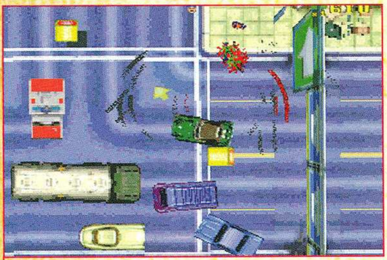
LAST RESORT

GRAND THEFT AUTO

TEIL 1: DIE GANGSTER VON LIBERTY CITY

PS Allen Großstadtgangstern und angehenden Staatsfeinden sollten unsere Karten helfen, die Bürger von Liberty City ordentlich auszunehmen. Die Legende gilt für beide Karten, die Panzer könnt Ihr jedoch nur in der zweiten Mission finden.

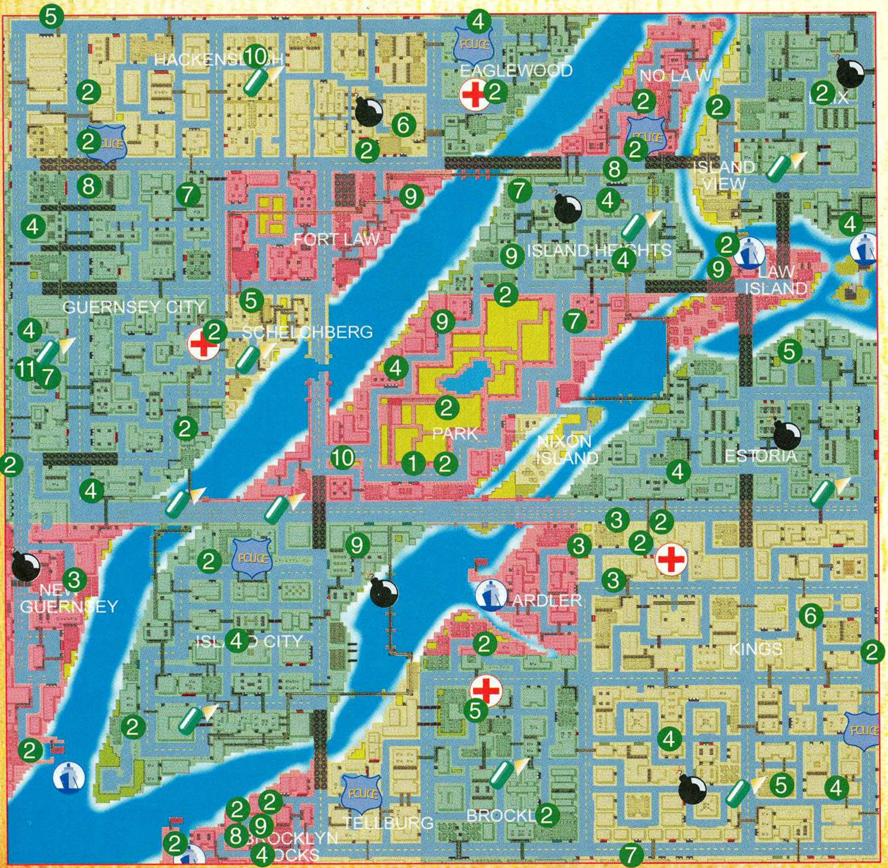
Gangsta Bang: Ihr beginnt erstmal ohne konkreten Auftrag. Probiert ein wenig herum und besorgt Euch auf jeden Fall eine MP und eine kugelsichere Weste. Krallt Ihr Euch eine Amoklauf-MP, habt Ihr 20 Sekunden lang Zeit, 10.000 Punkte zu sammeln: Ballert auf die Autos, dann kann nichts schief gehen. Nach dem Amoklauf verfolgen Euch keine Cops, auch wenn sie vorher hinter Euch her waren! Für einen dicken Batzen Geld solltet Ihr jetzt ein paar Multiplikatoren sammeln (durch Missionen oder in Kisten). Über die vier Telefone (**1**) gelangt Ihr an ebensoviele Missionen: Schickt Euch der Auftraggeber an ein zweites Telefon, solltet Ihr für den Weg einen Wagen klauen – das Zeitlimit ist nämlich sehr streng kalkuliert. Polizeiwagen lackieren die illegalen Autowerkstätten nicht, auf der Flucht solltet Ihr deshalb lieber einen Zivilwagen stehlen. Habt Ihr Lust auf Gore-Effekte? Heizt mit Vollgas auf einen Passanten zu und überfahrt ihn bei gezogener Handbremse mit einem seitlichen Slide (siehe Bild): Statt Eurer Reifenspur verschmiert Ihr sein Blut über die ganze Straße. Auf den Bahnschienen wiederum werdet Ihr gegrillt!

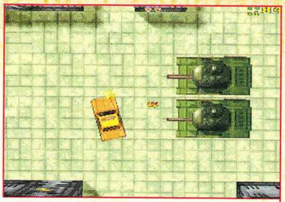


Übertriebener Realismus: Schleudert Ihr über eine Leiche, hinterlaßt Ihr eine blutrote Spur.

LEGENDE	
1	Telefon (4 Aufträge)
2	Pistole
3	Schneller laufen
4	MP
5	Amoklauf-MP
6	Bestechungsgeschenk
7	Gefängnisschlüssel
8	Extraleben
9	Bonusmissionen
10	Schußsichere Weste
11	Multiplikator
12	Panzer

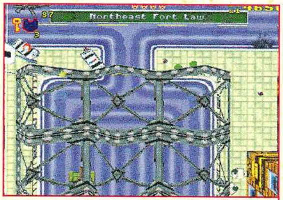






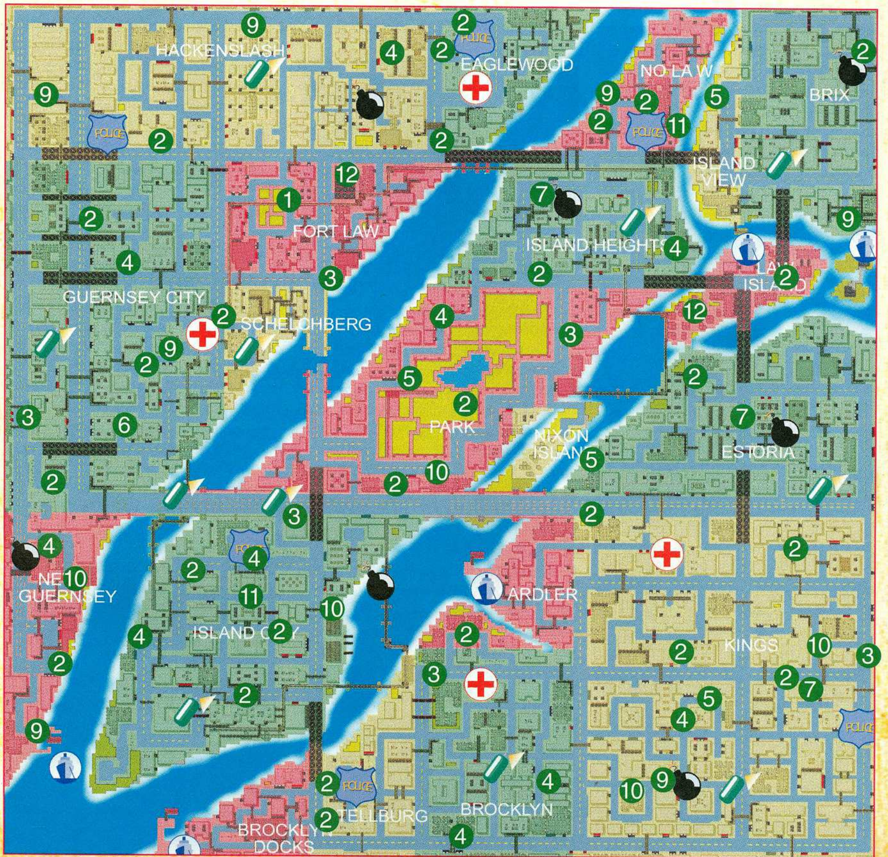
An die beiden Panzer auf Law Island gelangt Ihr nur per Umweg über den nordwestlichen Teil von Estoria.

Heist Almighty: Habt Ihr ein paar Multiplikatoren gesammelt, lohnt sich der Autodiebstahl. Oldtimer und Rennwagen erzielen die höchsten Preise, Stretch-Limousinen, Busse und Tanklastwagen nimmt der Autohändler am Pier nicht an. Doch Vorsicht: Ist das Boot eines Hehlers einmal beladen, kassiert Ihr nur noch wenige Dollar.
Besonders spaßig sind in dieser Etappe die alles niedermähenden Panzer: Mit ihnen überrollt Ihr jeden Wagen mit Leichtigkeit. Wird das Kettenfahrzeug jedoch langsam, solltet Ihr möglichst schnell aussteigen, bevor der Tank explodiert. Der Panzer in Fort Law ist mit einem Stahlkäfig gesichert, hinein kommt Ihr nur mit einem Polizei- oder Krankenwagen: Schaltet das Blaulicht an, damit Euch die Wachen reinlassen.
Um die beiden Panzer auf Law Island zu klauen, müßt Ihr dem Umweg über Estoria nehmen: Fahrt von der Insel über die Brücke dorthin und biegt in die erste Straße nach Westen ein. Lenkt wieder nach rechts und knattert zum Pier ganz im Nordwesten von Estoria. Über eine kleine Brücke gelangt Ihr auf den Lagerplatz mit den beiden Panzern. Wehe Ihr rammt die Kriegsfahrzeuge – Euer Wagen geht sofort in Flammen auf!
Um massig Kohle einzusacken düst Ihr nach New Guernsey: Im Süden befindet sich in einer Sackgasse ein Autohehler, die Polizisten verfolgen Euch nur bis zur Kreuzung. Habt Ihr die Cops am Hals, müßt Ihr nur nördlich nach Guernsey City heizen: Die Autowerkstatt in der Nebenstraße ist leicht zu erreichen, auf dem Weg findet Ihr MPs und Geschwindigkeits-Extras. Paßt jedoch auf, daß Euch die Cops nicht zu nahe am Heckspoiler kleben: Einige Polizisten halten direkt am Werkstattausgang. Wenn Ihr mit neuen Nummernschildern zurückstoßt und den Bulli rammt, setzen sie ihre Jagd fort.
Um Geld zu sparen, könnt Ihr auch kurz vor der Werkstatt einen neuen Wagen stehlen. Das MAN!AC-Syndikat wünscht Euch viel Spaß! *oe*



Beamten vorbehalten: Den Panzer in Fort Law erreicht Ihr nur mit einem Polizei- oder Krankenwagen.

Ihr habt ellenlange Paßwortlisten erspielt und in Eurem PC oder Mac gespeichert? "Word"-Dateien auf Diskette (3,5 Zoll) erleichtern uns die Arbeit und werden dankbar entgegengenommen!



COMMAND & CONQUER 2: AL

PS Stalin kann's nicht lassen: Im zweiten Teil unserer "Alarmstufe Rot"-Lösungshilfe erobert Ihr als Offizier der sowjetischen Führung ganz Europa...

Ostdeutschland (2): Eure Basis östlich des Startpunktes steht bereits. Errichtet zusätzlich eine Erzraffinerie und zwei Cyborgfabriken. Damit produziert Ihr am laufenden Band Grenadiere. Über die nördliche Furt rückt Ihr zum feindlichen Stützpunkt im Westen und legt alles in Schutt und Asche.

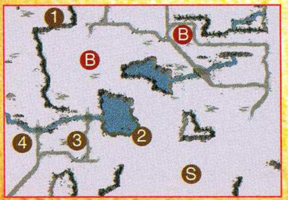


Schweden (3): Der alliierte Spion flüchtet vom Startpunkt aus nach Süden. Mit Euren Kampfhunden erledigt Ihr den Posten bei Position **1**, um die Verstärkung aus dem Haus bei Punkt **2** zu befreien. Ein Cyborg-Grenadier schleicht sich jetzt zu Position **3** und wirft eine Handgranate auf die Fässer im Westen. Die Explosion zerstört den Bunker bei **4** – jetzt habt Ihr freie Bahn, um den Spion einzuholen und zu vernichten. Der hat sich mittlerweile in



einer Kirche im Süden versteckt und flüchtet weiter nach Westen, sobald Ihr Euch der Kirche nähert. Verfolgt ihn nach Westen, neue Truppen und explosive Fässer helfen beim Vormarsch.

Westdeutschland (4): Errichtet die Basis direkt am Startpunkt. Die Alliierten fordern ständig Nachschub mit Hilfe der Radaranlage bei Punkt **1** an. Schaltet sie möglichst bald mit einem ausreichend großen Geschwader Yak-Jägern oder einem Panzerverband aus. Die Verteidigung



der Basis mit Flammentürmen und Abwehrtruppen konzentriert sich auf Punkt **2**, da der Gegner meist dort angreift. In den Kirchen bei Position **3** und **4** findet Ihr Geld und Energie. Nun nehmt Ihr Euch zuerst die Basis im Nordwesten vor. Bunker und Türme werden gefahrlos mit V2-Raketenwerfern bekämpft, den Rest besorgt ein großer Panzerverband. Danach ist der Stützpunkt im Osten an der Reihe.

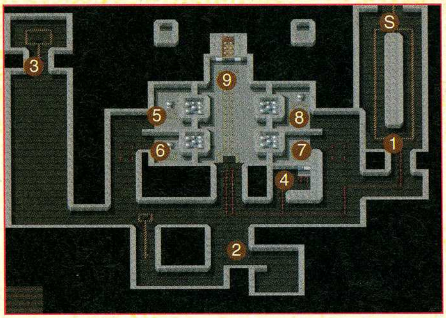
Griechenland (5): Zieht vom Startpunkt aus nach Norden und errichtet in der Nähe des dortigen Erzfeldes Eure Basis. Nehmt den kleinen Stützpunkt im Osten ein. Der Radar bei Position **1** darf dabei nicht zerstört werden – Ihr müßt es mit einem Invasor einnehmen! Sobald Ihr den Bauhof erobert habt, baut Ihr bei Punkt **2** einen Hafen. Mit Hilfe einer



U-Boot-Flotte räumt Ihr den Seeweg nach Süden, um bei Punkt **3** mit Landungsbooten auf die Insel überzusetzen. Mit dem vorher eingetroffenen Baufahrzeug errichtet Ihr am Landungspunkt Eure zweite Basis und vernichtet auf der Insel alle gegnerischen Einheiten und den Stützpunkt im Norden.

Westjugoslawien (6): Bringt den LKW-Konvoi erstmal in Sicherheit. Im Nordwesten entdeckt Ihr eine Basis. Hinter den Bäumen bei Position **1** findet Ihr eine Geldkiste. Sichert Euren Stützpunkt nach Süden ab, U-Boote kümmern sich um Attacken aus dem Kanal im Norden. Säubert dann mit einem Panzerverband den Weg nach Nordosten über die Brükke. Damit diese nicht von den Kreuzern bei **2** zerstört wird, versenkt Ihr sie vorher mit den U-Booten oder aus der Luft. Schickt jetzt den LKW-Konvoi nach Nordosten, um die Mission zu beenden.





Moskau (7): Bevor Ihr diese Mission beginnt, solltet Ihr die Spielgeschwindigkeit unbedingt auf "langsam" stellen! In der einzigen Indoor-Mission der Sowjets wehrt Ihr die drohende Kernschmelze eines Atomreaktors mit einer kleinen Infanterieeinheit ab. Flüchtet sofort nach Osten, um der Explosion zu entgehen. Danach begebt Ihr Euch umgehend zu Position **1**. Dort entledigt Ihr Euch mit Hilfe der Fässer den Verfolgern. Bunker und Kampfhunde bei **2** werden ebenfalls mit einer Salve auf die Fässer beseitigt. Die folgende Explosion vernichtet außerdem einen Flammenturm, der bei Punkt **3** Eure Invasoren in Schach hält. Wer seine Cyborgs heilen muß, schlägt sich zur Energie-Kiste bei Position **4** durch. Jetzt nehmen sich die Ingenieure die Kommandozentralen bei **5**, **6**, **7** und **8** vor. Daraufhin tauchen bei **9** zwei Flammentürme auf, die Tanya und ihre Kollegen den Garaus machen. Der Deaktivierung der letzten Kommandozentrale steht jetzt nichts mehr im Weg.

Italien (8): Nach der Landung an der Südküste werden die versprengten Feindeinheiten erledigt. Danach baut Ihr nordöstlich des Startpunktes Euren Stützpunkt. Mit den jetzt erhältlichen Teslaspulen errichtet Ihr eine effektive Verteidigung gegen die Übergriffe der Alliierten. Auf der kleinen Insel im Süden (**1**) befindet sich eine Geldkiste. Nehmt Euch zuerst die kleine Basis im Nordwesten vor. Ist Eure Truppe stark genug, geht's auch dem zweiten Stützpunkt am Nordwestzipfel der Insel an den Kragen. Um die Mission zu beenden, müßt Ihr neben allen



LAST RESORT

ARMSTUFE ROT TEIL 2

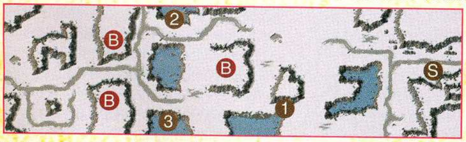
Landeinheiten auch die verstreute alliierte Marine versenken.

Ostfrankreich (9): Eure Aufgabe ist die Beseitigung des Lasters bei Position **1**. Zunächst muß jedoch Eure Basis am Startpunkt befestigt werden, da der Gegner von Westen und Norden angreift. Mit Teslaspulen, die von Flakstellungen geschützt werden, V2-Raketenwerfern und Panzern verteidigt Ihr die Basis. Gehen Euch die finanziellen Ressourcen aus, vernichtet Ihr die Bunker bei Punkt **2** und schnappt Euch die Geldkiste. Danach er-



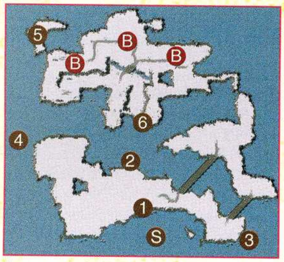
obert Ihr die Basis im Westen, Invasoren sollten sich die Erzraffinerie vornehmen. Jetzt räumt Ihr das Minenfeld auf der Brücke **3** und zerstört den Stützpunkt im Nordosten. Gleiches gilt für das Minenfeld **4** und die Basis, in der sich der LKW befindet. Sobald Ihr dort angreift, versucht der Laster nach Osten zu entkommen: Schneidet ihm den Weg ab!

Mission 10: Euer LKW-Konvoi muß die westliche Grenze des Missionsgebietes erreichen. Die MIG-Kampfbomber nördlich des Startpunktes kümmern sich während des Vormarsches um Panzer und Geschütztürme, Rak-Zeros und Flakstellungen werden mit Bodentruppen attackiert. Bei Position **1** findet Ihr eine Kiste mit Energie. Die erste Basis wird erobert und verkauft, das Geld in neue Kampfflieger investiert. Versenkt einen der beiden Zerstörer bei **2** oder **3**, dem anderen weicht Ihr aus. Bei Finanzproblemen enttarnt Ihr die Kraftwerke im



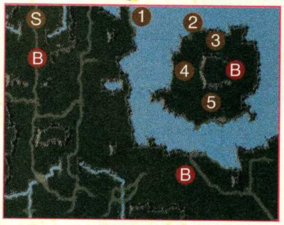
Südosten mit einem Spionageflugzeug und verkauft sie anschließend. Jetzt geht es mit Vollgas durch den Engpaß zwischen den beiden Stützpunkten, die herumstehenden Fässer bringt Ihr sofort zur Detonation – der Weg nach Westen ist frei.

Westfrankreich (11): Mit dem Landungsboot legt Ihr bei Punkt **1** an und errichtet in unmittelbarer Nähe die Basis. Um die ständigen Kreuzerangriffe niederzuschlagen, baut Ihr möglichst bald bei Position **1** und **2** Häfen und sichert Punkt **3** und **4** mit U-Booten. Mit Spionage-



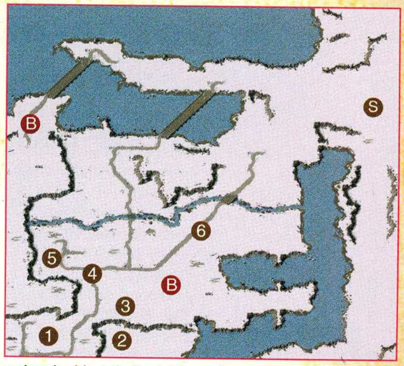
flugzeug und Fallschirmjägern ergattert Ihr eine Geldkiste auf der kleinen Insel im Nordwesten (**5**). Mit mindestens vier Landungsbooten, die mit (Mammut-) Panzern beladen werden, setzt Ihr bei **6** zur nördlichen Insel über. Vorsicht beim Vormarsch nach Norden: Das Gebiet südlich der drei Stützpunkte ist vermint!

Schweiz (12): Die feindliche Basis im Süden des Startpunktes wird erobert, an gleicher Stelle errichtet Ihr Euren eigenen Stützpunkt. Den aus Süden anrückenden Infanteristen gebietet Ihr mit einer Batterie Flammentürme Einhalt. Die Geschütztürme und Bunker der alliierten Basis im Südosten greift Ihr aus der Luft



an, den Rest erledigt Eure Panzerdivision. Errichtet bei **1** einen Hafen; sind die Gebäude Eures Lagers zu weit entfernt, baut Ihr einfach eine Reihe Erzsilos bis zur Küste. Setzt dann bei **2** mit Landungsbooten zur Insel über. Nachdem der Stützpunkt auf der Insel zerstört ist, nehmen drei Invasoren die Technologiezentren bei **3**, **4** und **5** ein.

Portugal (13): Ziel der Mission ist die Eroberung der Chronosphäre **1**. Bevor Ihr nicht die Radaranlagen bei **2**, **3**, **4** und **5** zerstört habt, wird die Geheimwaffe der Alliierten jedoch automatisch vernichtet. Errichtet Eure Basis westlich des Startpunktes und baut eine starke Verteidigung auf: Immer wieder landen Alliierte an den Küsten oder greifen aus dem Südwesten an. Die dortigen Verteidigungsanlagen werden mit MIG-Kampfbombern dezimiert. Sobald der Eiserne Vorhang einsatzbereit ist, macht Ihr einen Mammut unverwundbar und entschärft mit ihm das Minenfeld bei Position **6**. Mit einem großen Panzer-



verband schlagt Ihr Euch bis zu den vier Radarstationen durch. Sind diese außer Funktion gesetzt, nimmt ein Invasor die Chronosphäre ein. Die Eroberung scheitert zwar, die Mission habt Ihr trotzdem erfolgreich beendet.

England (14): Nachdem Ihr an der Küste gelandet seit, errichtet Ihr Euren Stützpunkt nördlich des Startpunktes. Mit einer Werft bei Position **1** produziert Ihr ein Landungsboot, das mit einer Einheit nach **2** entsandt wird. Dort befinden sich drei Kisten mit Energie und Geld. Sobald Spionageflugzeug und Fallschirmjäger bereit stehen, wagen diese den Absprung über Position **3** – hier befindet sich die mit nur einem Bunker versehene Energieversorgung der Alliierten. Die Basis sollte mit starken Verteidigungsanlagen nach Norden und Westen gesichert werden, das Einfallen von Kreuzern oder Landungsbooten wird mit U-Booten bei Punkt **4** unterbunden. Bei der folgenden Eroberung der feindlichen Stützpunkte sollten Eure Invasoren strategisch günstige Gebäude (Waffen- und Cyborg-Fabriken) einnehmen, um den weiteren Vormarsch nach Norden bzw. Westen zu beschleunigen. *th*



LEGENDE	
S	Startpunkt der Mission
B	Feindliche Basis

TOMB RAIDER 2
ALLEN DRACHENSTATUEN AUF DER SPUR

PS Wie Ihr Bartolis Pläne durchkreuzt und an den Dolch von Xian kommt, haben wir Euch in der letzten MAN!AC verraten. Diesmal erfahrt Ihr, wie Ihr an die versteckten Drachenstatuen kommt, um das Spiel komplett zu lösen.

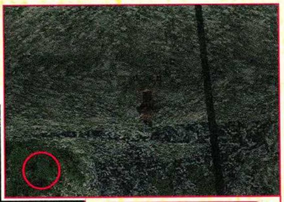
Die große Mauer: Während der ersten Kletterpartie zum Eingang in die große Mauer springt Ihr auf das gegenüberliegende Felssims zum steinernen Drachen. Die Jade-Statue findet Ihr hinter den drei Klappmessern: Springt über die Klingen und schnappt Euch den kleinen Drachen, bevor Lara von den Wänden zerquetscht wird. Um an den dritten Lindwurm zu kommen, muß Lara bei der Seilbahn nach unten klettern. Laßt Euch auf der linken Seite nach unten fallen und hangelt am Spalt entlang, bis Ihr Euch in die Höhle ziehen könnt. Am Ende des Tals findet Ihr den goldenen Drachen.


In einem versteckten Tal unter der großen Mauer trefft Ihr auf alte Bekannte: Der T-Rex aus Teil 1, diesmal in doppelter Ausführung.

Venedig: Bevor Ihr mit dem Boot den Wasserfall hinunterrauscht, legt Ihr rechts am Gang an und schnappt Euch den Felsdrachen. Nach der Fahrt über den Wasserfall springt Ihr aus dem Boot und taucht zum Grund des Raums – am Boden wartet der goldene Drache.
Eine Brückendurchfahrt wird von einem Zaungitter versperrt. Daneben fahrt Ihr an die Anlegestelle, springt zum Fenstersims, zieht Euch nach oben und durchschießt die Scheibe vor dem Jadedrachen.

Bartolis Versteck: Nach den Sprüngen über Markisen und Balkone laßt Ihr Euch nach unten fallen und lauft die Treppe nach oben. Im ersten Raum ist links neben der Tür ein Schalter versteckt. Er öffnet eine Balkontür im Treppenhaus, wo Ihr den Steindrachen findet. Der goldene Drachen versteckt sich unter dem Schornstein, auf den Ihr während des Tauchganges trefft. Schwimmt in den Raum mit den Säulen, hinten rechts steht die zweite Statue. Beim Sprengzünder lauft Ihr weiter, klettert auf das Dach, zerschießt die Scheiben und schnappt Euch die Jadefigur.

Das Opernhaus: Nachdem Ihr in die Wassergrube auf der Bühne gesprungen seid, kommt Ihr in einen Raum mit einem Schalter. Gegenüber dem Steinsockel findet Ihr unterhalb der Wasseroberfläche einen Gang zum steinernen Drachen. Laßt den Aufzug allein nach unten fahren und klettert den Schacht hinauf. Oben angekommen steht die goldene Statue zwischen den Glasscherben. Die dritte Figur ist in den Lüftungsschächten versteckt: Von diesem Raum aus erreicht Ihr per Sprung einen Ventilator, vor dem die Jadestatue liegt.


Laßt Euch bei der Seilbahn auf diese Plattform fallen

Der Bohrturm: Im Flugzeughangar folgt Ihr dem Steg nach links zum Wasserbecken. Legt dort den Unterwasserhebel um und taucht den Gang entlang, bis ein zweiter Weg senkrecht nach unten abzweigt. Hinter der Schiffsschraube entdeckt Ihr den Jadedrachen. Die Steinstatue findet Ihr auf dem Dach des Bohrturms – klettert die lange Leiter einfach ganz nach oben. Nachdem Ihr die grüne Karte an Euch gebracht habt, springt Ihr ins Wasser und klettert auf den Sockel des Pfeilers. Als Belohnung wartet der goldene Drache.

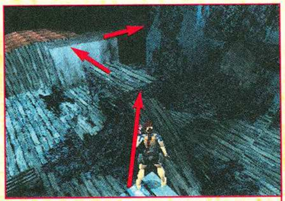
Die Tiefe: Bevor Ihr über das Säurebad springt, laßt Ihr Euch in das Loch auf der Schräge zum Steindrachen fallen. Nachdem Ihr die Tür mit dem Chip geöffnet habt, springt Ihr dahinter in das Wasserbecken. Unter einer Falltür ist der Jadedrache versteckt. Am Ende des Levels lauft Ihr links vom verletzten Mönch durch die Tür zum Golddrachen.

40 Faden: Nachdem Lara über die Kisten geklettert ist durchquert sie den Raum bis zum Steindrachen. Mit einem versteckten Schalter öffnet Ihr kurzzeitig eine Unterwasserhöhle, dort liegt der Jadedrache auf Grund. Neben dem Hebel am Boden eines Wassertunnels findet Ihr den goldenen Drachen.

Das Wrack der Mario Doria: Im Raum mit dem Swimmingpool klettert Ihr hinter den umgekippten Sofas nach oben. Dort entdeckt Ihr einen Gang, der zum Steindrachen führt. Nachdem Ihr zum zweiten Mal den anrollenden Fässern ausgewichen seid, zieht Ihr Euch rechter Hand nach oben zur Jadestatue. Bevor Ihr den Kabinenschlüssel beschafft, taucht Ihr nach oben zu einer Öffnung. Klettert in den Raum und holt den goldenen Drachen.

Die Mannschaftsquartiere: Habt Ihr zum ersten Mal die Kolben überquert, springt Ihr rechts zum Steindrachen. Folgt dem Gang hinter der Kiste, bis Lara von einem Muskelmann angegriffen wird. Vom Korridor, aus dem der Schläger kam, erreicht Ihr oberhalt des goldenen Drachens einen Raum. Laßt Euch dort an der brüchigen Stelle nach unten fallen. Im Zimmer vor den vielen schrägen Holzplanken taucht Ihr in das Wasser. Schwimmt hinab bis zum Grund und schnappt Euch dort den Jadedrachen.

An Deck: Den Steindrachen findet Ihr auf dem Grund des Sees, in dem das gelbe Schlauchboot liegt. An Deck der Maria Doria springt Ihr in den Pool und lockt den Froschmann aus seinem Versteck. Nachdem der Taucher beseitigt ist, findet Ihr im Pool die goldene Statue. Von der vorderen rechten Seite des Schiffes erreicht Lara über zwei Pfeiler einen Vorsprung an der Höhlenwand gegenüber (siehe unten). Hangelt nach rechts, zieht Euch nach oben und geht vorsichtig durch die Glasscherben zur Jadefigur.


Vom zweiten Oberdeck der Mario Doria gelangt Ihr über diese Plattformen zum Jadedrachen.

Das tibetanische Hochland: Rechts von der Hütte liegt vor einem Holzgatter der Steindrache. Vor der breiten Schneeschanze unter freim Himmel steigt Ihr vom Schneemobil ab und springt rechts zum Jadedrachen. Mit dem bewaffneten Schneemobil fahrt Ihr links auf einem Felssims an einem Abgrund vorbei. Dahinter steigt Ihr ab und klettert an der Leiter nach unten. Weicht den Schneebällen aus und schnappt Euch die goldene Statue.

Das Kloster von Barkhang: Klettert an der Rückseite der großen Statue nach oben zum goldenen Drachen. Den Steindrachen findet Ihr im großen Schwimmbecken. Neben der Leiter führt ein kurzer Gang zur begehrten Statue. Im Raum mit dem Sichelrad wartet Ihr solange, bis Ihr in die linke Nische zu den Türen laufen könnt. Im Raum dahinter wartet der Jadedrache auf Euch.

LAST RESORT



Während der Rutschpartie, die Euch zum Tempel des Xian befördert, könnt Ihr Euch nach einem Vorwärtssalto mit Drehung an diesem Vorsprung festhalten.

Die Katakomben des Talion: Hinter der Treppe findet Ihr einen Spalt in der Felswand. Hangelt Euch nach rechts zum Steindrachen. Von einem Felsplateau im See aus kommt Ihr zu einer Leiter, die Ihr nach oben klettert. In der Nische ist die Jadestatue versteckt. Kurz vor Ende des Levels kommt Lara in einen Raum mit scharfen Spitzen. Klettert die Steinwand nach oben zum goldenen Drachen.
Der Eispalast: Am Yeti-Käfig führt hinter einem Felsblock eine unsichtbare Brücke zum goldenen Drachen. Rechts am Eingang der Felsgrotte kommt Ihr zu einem Gitter, vor dem der Steindrache liegt. Beim Eispalast findet Ihr ein Haus, das in die Felswand gebaut ist. Auf einem Steinsockel im Inneren ist die Jadestatue versteckt.
Der Tempel des Xian: Laßt Euch rückwärts den Wasserfall runterrutschen, um Euch am Ende festzuhalten. Hangelt nach links zur goldenen Statue. Klettert die Leiter nach unten bis zur Lava und hangelt Euch an der Klippe entlang nach rechts zum steinernen Drachen. Habt Ihr Euch beim Lavasee die Schräge nach oben gearbeitet, findet Ihr ein Trampolin. Damit erreicht Ihr die Holzbalken an der Decke. Ein weiter Satz befördert Lara zur Jadestatue!
Die schwimmenden Inseln: Auf dem Dach des schwebenden Hauses ist der Jadedrache versteckt. Ihr erreicht ihn über die Felswand neben dem Gebäude. Hinter der Brücke ist in der Felsmauer vor dem Tempel ein Gang versteckt, an dessen Ende der Felsdrachen liegt. Zieht Ihr die Kiste vor der letzten Seilbahnfahrt zur Seite und klettert über die Felsen nach unten. Mit Anlauf erreicht Ihr die gegenüberliegende Seite und schnappt Euch den letzten Drachen. *au/th*



Von diesem Felssims aus erreicht Ihr das Dach des schwebenden Hauses. Dort befindet sich der Jadedrache.

CLASSIC TIPS

AIR COMBAT

PS

Cheatcodes: Kleines Bonusspiel oder Extra-Credits gefällig? Damit die folgenden Cheatcodes auch funktionieren, müßt Ihr erst einen Trick anwenden: Während Ihr im Titelbild "Start" oder "Countinue" wählt, haltet Ihr

R1 + ●

gedrückt. Ein schwarzer Bildschirm mit der Meldung "Now Loading" und fliegenden CDs erscheint. Während die CDs herumsegeln, könnt Ihr die Cheats eingeben.

Extra Credits: Um die Namen aller Entwickler zu erfahren, drückt Ihr

← ● ▲ ▲ ▲ ● ▲ ● ▲ , ● + ▲

Minispiel: Wenn Ihr Euch bei einem kleinen Shoot'em-Up einen kostenlosen Wingman verdienen möchtet, drückt Ihr

↑ ← ↓ →

und bewährt Euch anschließend als "Air Combat"-Icon: Ihr steuert das Icon mit **L2** und **R2** und müßt soviele Stealth Bomber wie möglich abschießen. Sechs Sekunden habt Ihr Zeit – für eine Punktzahl über 4,7 bekommt Ihr den Wingman (die Meldung "Congratulations" erscheint).

Original Paintjob: Um dieses klassische Flugzeug mit dem Originallack zu bewundern, drückt Ihr

↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← → **R1**

Tarnfarbe: Gut getarnt ist halb gewonnen! Gebt den Original Paintjob-Code ein und drückt

↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← →

Wingman: Für einen Wingman ohne Auszeichnungen haltet Ihr **R1** gedrückt und betätigt zehnmal **START**.

ACTUA SOCCER

PS

Bonusspieler: Ihr sucht den geheimen Gremlin-Star Crossi? Haltet im Titelbild

Select + ↖

TRACK & FIELD

PS

Bikini-Modus: Wer beim 100m-Freistilschwimmen im knappen Bikini antreten möchte, geht bei der Disziplin-Wahl auf "100m Freestyle" und drückt anschließend

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ● ✖

FIFA SOCCER 96

PS

Geheimes Intro: Ihr wollt Euch im Intro mit ein paar Bonussequenzen verwöhnen? Dazu drückt Ihr während des Vorspanns die Tasten

■ ▲

Cheatcodes: Bei der Eingabe unserer Cheatcodes ist folgendes zu beachten: Aktiviert den Pause-Modus und gebt den gewünschten Code ein. Verlaßt das Menü und klickt auf den Menüpunkt "Resume Game". Drückt nun ■, um den Trick zu aktivieren – viel Spaß.

CODE	EFFEKT
✖✖✖▲■■■▲	Wände
▲■✖▲✖✖	Curve Ball
✖■▲✖✖▲■✖	Crazy Ball
▲■ 8x▲	Super Power
5x■ 5x▲	Super Goalie
5x■ ▲✖	Offensive
5x▲ ✖▲	Defensive
■▲■✖■▲	Shootout
■▲✖■▲✖	Loserteam
■■▲▲✖✖■■	Dreamteam

RAYMAN

PS

Extra Continues: Nach Eurem Tod könnt Ihr zehn Bonus-Continues kassieren. Drückt START, um fortzufahren; dann gebt Ihr folgendes ein:

↑ ↓ → ←

Bild in Bild: Wechselt während des Spiels in den Pause-Modus und haltet den Taster **R2** gedrückt. Nun betätigt Ihr folgende Knöpfe:

● ● ← ● ●

99 Leben und Power-Up: Mit diesem Cheat werdet Ihr unschlagbar. Wechselt in den Pause-Modus, haltet **R1** + **R2** + **L2** gedrückt und betätigt

● → ■ ← ●

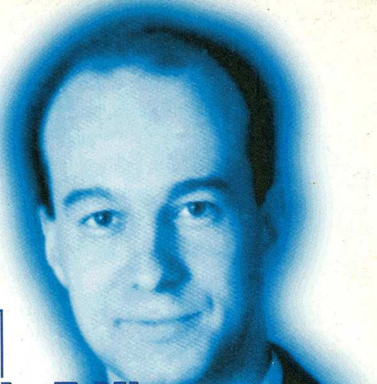
CODE	EFFEKT
XNB9FM!Z2!	99 Leben
J5VLFP58VB	Musik
J5K!ZZC8MD	Berge
SM!KV7WSXD	Caves
T64H5M!?BB	Space Mama
?2MC9J!GTB	Skorps
SX2!ZP58MD	Image
492KV3W9XD	Electrons
SD3BKFOOMN	finales Duell

Ihr habt für ein Spiel der Platin-Serie einen bisher unbekannten Cheat entdeckt oder Paßwörter für geheime Levels erspielt? Auch für unsere "Classic Tips" ersuchen wir Eure Hilfe: Schreibt einfach an den "Tipsteufel", brisante Tricks nehmen selbstverständlich an der Spieleverlosung teil.

NEXT TIME 3 98

BIG MOUTH

Geht den kraftvoll vermarkteten "Spice Girls" etwa die Girlie-Power aus? Der Veröffentlichungstermin von Sonys "Spice World" für Playstation wird verschoben – offenbar hat man aufgrund fehlender Chart-Erfolge und schauspielerischer Qualitäten Zweifel am Erfolg der Interaktiv-CD ### Kaum ist "Crash Bandicoot" zum zweiten Playstation-Abenteuer aufgebrochen, geht die Serie weiter: US-Entwickler Naughty Dog werkelt gerüchteweise bereits am dritten Teil des Erfolgs-Hüpfers ### Pixel-Playmate-Premiere: Im US-Sexmagazin "Gen X Rage" ist erstmals ein Hardcore-Faltblatt mit einer Render-Schönheit enthalten. Die willige Digital-Dame entstammt dem Computerspiel "Ultra Vixen", einer obskuren Mischung aus Hardcore-Anime und Adventure.



Hans-Jürgen Kohrs (PR-Manager bei Nintendo)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Golden Eye (Rare, 1997) "Im Moment das Suchtspiel schlechthin. Selten konnte ein 3D-Ego-Shooter so fesseln. Hut ab vor RARE. Wenn die Welt schon untergeht, dann wenigstens gerührt und nicht geschüttelt."

2. Tetris (Game Boy, 1989) "Wenn sich ein Bild in die Augen einbrennen könnte wie in einen Monitor, dann würde ich sicherlich nur noch Bausteine sehen. Von Tetris-Siegen hingen bereits mehrere Sushi-Menüs ab. Auch in den letzten fünf Minuten sollte man da nicht aus der Übung kommen."

3. PONG (versch. Systeme) "Damit hat alles angefangen, damit sollte es dann auch aufhören. Wird Bruce Willis in einer Fortsetzung der "12 Monkeys" auf die Suche nach dem Videospielvirus geschickt, führt ihn die Reise sicher in die 70er."

erscheint am 11. Februar

Zum Start des Spielefrühlings '98 (und damit Euch trotz der Kälte warm um's Herz wird) testen wir **Yoshi's Island** für das Nintendo 64: Wird der 2D-Hüpfer dem vernachlässigten Genre zu neuem Glanz verhelfen? Ebenso gespannt wie Ihr sind Winnie und Christian auf die Import-Version des Rennspiel-Hits **Gran Turismo**, das das Potential zum besten 32-Bit-Rennspiel hat. Todd McFarlanes Höllenkreatur **Spawn** (rechts) macht Eure Playstation unsicher: Kann die Polygon-Prügelei dem düsteren Comic gerecht werden? Christian nutzt einen **Besuch in den englischen Probe-Studios** für Interviews zu den wichtigsten Acclaim-Titeln des nächsten Halbjahres. In unserer **Handheld-Rubrik** stellen wir Euch die neuesten tragbaren Gadgets wie das **game.com** ausführlich vor, auch die kommenden Automaten-Highlights werden nächsten Monat gewürdigt. Zusammen mit dem Test der Saturn-Olympiade **Winter Heat** und einem **umfangreichen Tipsteil** erwartet Euch wieder eine vollgepackte Ausgabe rund um Euer Hobby.



JAPAN TOP10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

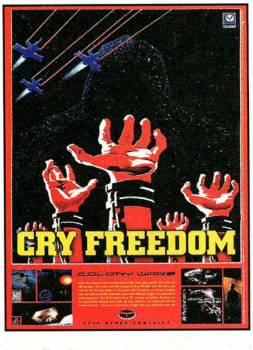
Platz	System	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	GB	Pocket Monsters Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
2	GB	Tamagotchi Bandai	nicht bekannt nicht geplant
3	SS	Falcom Classics JVC	Rollenspiele nicht geplant
4	PS	Granstream Saga Sony	Rollenspiel nicht geplant
5	PS	Bloody Roar Hudson	Beat´em Up erschienen
6	PS	Everybody´s Golf Sony	Sport April
7	PS	Monster Farm Tecmo	Sim/Rollenspiel nicht geplant
8	PS	Powerful Baseball Konami	Sport nicht geplant
9	PS	Resident Evil DC Capcom	Action-Adventure erschienen
10	PS	Moon Ascii	Rollenspiel nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Kampf im Raum per 32-Bit: Die "Colony Wars"-Liga sucht mit Heldenpropaganda nach Piloten (links). Segas "Enemy Zero" wird direkter: "To boldly go where no man has died before" (rechts).






HEY, WENN DIR DAS ZERLEGEN VON ZYKLOPEN UND VIERKÖPFIGEN HYDRAS NICHT GENUG IST, KANNST DU IMMER NOCH HADES EINS AUF DIE MÜTZE GEBEN!
HERC'S ADVENTURES™
WILLKOMMEN IN ATHEN!
kölsch
und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
PlayStation™
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 · Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
TM & © 1997 Lucas. All rights reserved.
LUCAS Arts™


power soccer 2
adidas
• FUßBALLSPAß FÜR BIS ZU VIER SPIELER
• ARCADE-MODUS MIT SPEKTAKULÄREN SPECIAL-MOVES
• SUPERFLÜSSIGE SPIELERANIMATION DURCH MOTION-CAPTURE-TECHNOLOGIE
• FREUNDSCHAFTSSPIELE, POKAL, EUROPACUP, SAISON - UND WM-MODI
• LIVE-KOMMENTARE VON MARCEL REIF (RTL)
• ÜBER 150 CLUB - UND NATIONALMANNSCHAFTEN
PSYGNOSIS
PlayStation
"and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Power Soccer, Psygnosis, and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. adidas is a trademark of adidas AG used under licence. ALL RIGHTS RESERVED.